月刊 FALCOM MAGAZINE

Vol.29



今こそ見せろリベール愛!?
みんな集まれ！ファルコム学園

英雄伝説 零の軌跡 ショートストーリーズ

読み切り漫画＆コラム
レン＆ティータ、ふたりの魔法！
『一夜だけの魔法少女』
『ファルコム音楽昔ばなし』
るかぽん

気になるオーブメントの仕組みをチェック！
英雄伝説 閃の軌跡 潜入レポート

jdkバンドボーカル・コテカナの
コテ放題♥

ファルコムjdkバンド ドラマー・オカジの
人生半キャラずらし

ファルコムニュース

Falcom FanArt Collection

ティオのファルコムラジオ めんどくさいです…でもがんばりますの舞台裏

巻頭特集
『Falcom Music Chronicle』刊行記念！
jdkバンド 岡島俊治×上倉紀行 徹底対談！



FALCOM MAGAZINE

CONTENTS

『Falcom Music Chronicle』刊行記念

jdkバンド 岡島俊治×上倉紀行 徹底対談！



6月28日にキャラアニより、
「ファルコムレーベル25周年公式記念本 Falcom Music Chronicle」が
刊行された。そこで今回、ライターとしても、アレンジャーとしても
本書に参加したjdkバンドの岡島俊治氏、上倉紀行氏の両名に、
「Falcom Music Chronicle」の裏話を語り尽くしてもらった！

■ファルコムレーベル25周年となる今年、ついに『Falcom Music Chronicle』が刊行されました。本企画を最初に聞いた時のことについてお聞かせください。

岡島俊治（以下　岡島）：たぶん2011年の12月の横浜のライブの時にお話をいただいたような気がします。

上倉紀行（以下　上倉）：その時はすごくあっさり「こんなことをやろうと思っていて、2人には協力してほしい」っていう感じでした。去年の夏に確か具体的な打ち合わせをしましたよね。アレンジCDを付けるということも始めの頃に決まっていたのですが、企画を揉んでいくにつれ、バラエティに富んだCDになった方が面白いんじゃないかということになりました。その結果、生演奏もありフルオーケストラもあり、ロックも吹奏楽もありのものになりましたね。

岡島：昨年の秋口くらいにファルコムさん側からブラスバンドをやりたいって言われまして、そういうアレンジは今まで全然なかったし、できるのならやってみたいと。じゃあタイミング的に楽団も用意できるしアレンジもできるんで入れてみましょうという話になりました。

■楽曲の編曲とは別に、この本では編集協力としてもご参加されています。ご経験されていかがでしたか？

岡島：元々ファルコムさんのCDはたくさん聴いてはいたのですが、さすがに全部というわけではないので、そういう意味では知らないものも聴いてアルバムの時代背景も頭に入れて、ピックアップする特筆すべきところを考えるっていうことをやっていました。歴史書を作るってこういうことなんだ！　とかなり勉強しました（笑）。

上倉：最初データを送っていただいた時に、正直「多いな！」と……データのコピーが全然終わらなくて（笑）。すごいと思ったと同時にこれを本としてまとめる作業はすごいことなんじゃないかと思いました。「本当にできるの⁉」と。ただそれを何回か（ライターの）ｈａｌｌｙさんと作業を続けていく中で「あれ……意外といけるぞ」という希望も見えてきました。ｈａｌｌｙさんの書く文章を読んだりして、本当に本になるんだと。会話が文章になるっていうのが新鮮でした。これはすごいものができるぞと思いました。

岡島：実際インタビューページなどを読んでみても、とんでもないものに携わってしまったと思いましたね。

■担当されたページ以外の構成はいかがでしたか。

岡島：すごく面白いですよ！　チェックとして読んでるつもりが普通に読んでいました。最初に（日本ファルコムの）加藤（正幸）会長のインタビューから始まるっていうのも良いですね。

上倉：会長はやっぱりすべてを見てきた人ですからね。その会長のインタビューから始まって色々広がっていく展開が……これはいわゆる「音楽本」って言ってますけど、これ1冊読めばファルコムっていうメーカーの自叙伝を読んだ気になると思います。ストーリー性があると思います。

岡島：あと、（日本ファルコムの）石川（三恵子）さんがインタビューを受けているっていうのもなかなかにレアだと思うんですよ。僕たちみたいな昔からのファルコムファンには「石川三恵子」っていう人に特別な想いがあって、ゲームのオープニングで見たよな！　石川さんの名前！　となるわけですよ（笑）。そういう人がついに口を開いたとなると読むしかないですね。

上倉：少なくとも15年くらいぶりの登場ですよね（笑）。僕は当時のアレンジャーさんのお仕事が書かれているのを見て、こういう思いでアレンジの仕事に携わってたんだなというところが知ることができました。

自分がアレンジとか制作に関わっているというのもあって、そういう視点から見るのも勉強になりましたね。たとえば服部（隆之）さんはわざとオケに高い音域を使ってたり……あえてそれをやってるとか、いろんなアレンジャーさんの趣味嗜好やチャレンジ精神を文章として見れるのが面白いです。

岡島：新しいファンの方もこの本を買われると思うんですけど、「あっ、この人がやってるのはちょっと聴いてみたい」っていうのが全部わかるのでそういう意味では本当にクロニクルですね。年代記です。よくまとめましたよね……。

上倉：制作者側から見たものと、一ユーザーとして見ているものとはまったく違うじゃないですか。今でこそ自分は内側の仕事をさせていただいているので、関わっている人たちの働きがわかっているんですけど、これはある意味当時のビジネス史を書いてるっていうことでもありますよね。日本ファルコムはセンセーショナルなものだったと思います。いろんな人たちが関わっているっていうこと、物がひとつの形になっていく過程で多くの人の力が重なっていることを痛感しました。

■子どもの頃は純粋な楽曲として楽しむだけ、アレンジャーやプレイヤーは誰が参加してるんだと気にすることはあまりないことだと思います。当時のその部分をあらためて別の視点から掘り返すこともできると。

岡島：ミュージシャンの名前こそチェックしてはいましたが、さすがにスタッフクレジットは見てないですもんね。いろいろわかりますよ、本当に。

上倉：「プレイヤー」というページの概論に書かれている参加スタッフの名前なんか、今にしてみればムチャクチャですよ！　こんなすごい人たちが実際参加してたんだと思うと強烈です。

岡島：当時もこういうミュージシャンの相関図ってあるわけですよね。今ファルコムさんでやってるミュージシャンの人たちは我々の知ってるミュージシャンで、似たような界隈になってくるんです。そうなってくると「そことそこが繋がってるんだ！」っていうことはありますもんね、どこかからいきなりやってくるわけじゃなくて。しかしすごいですよこの人脈は。

■ご参加されたファルコム音楽CDの概論ページや紹介ページで印象的な、見てほしいページはありますか？

岡島：名だたる人たちがダーッと並んでいる中で、最近のほうになってくると我々の名前が出てくるんですよ。その感じが非常にドキッとします。

上倉：同じラインでいいの？　って思っちゃいますね（笑）。

岡島：完成した概論ページの原稿を読んで、後から言われてみればそうだったかもしれない……みたいなこともあったりします（笑）。

岡島：内容で言うと中には「マスタリングやや難があるものの」とか、厳しいことが書かれていたりするところもあるんですが、加藤会長が原稿を直さずにそのままでいいっておっしゃったんですよ。これってなかなか言えることじゃない、すごいことじゃないですか？（笑）

上倉：会長としても嫌なところも含めて、ｈａｌｌｙさんが書いてくれているのがいいんじゃないかと思われたんじゃないかと思います。「迷走していたのが伺える」とか、結構キツいことも載ってますもんね。そこがむしろ「なんでだろう」って思ってたユーザーのところにまで届けばいいなと。自分的には見どころはロックCDページに集約されてるかなと思っています。ここを見るとファルコムさんのアレンジアルバム全般のことが一目でわかるというか、ここで語られていることって、ファルコム音楽の根本的なことなのかなと思いました。ファルコムゲームのアクションの要素とロックの親和性って高いなと思っていて、このロックのジャンルは読み応え的にも「そうだよね」と思うところがあります。J.D.K. BANDの岸本（友彦）さんとか、メンバーのこととかも書かれてます。ロックバンドの相関図が個人的には大ウケしました（笑）。



岡島：僕は最近遊びじゃないところでゲームをやらなきゃなんですけど、やっぱりゲームミュージックってゲームをやったからより楽しめる、そういうものだと思いました。ただそのまま聴くっていうのとはまた違うものだと思うんですよ。すごくいい曲だと思ったとしてもその曲が一番言わんとしているところはゲームに使われている瞬間ですし、そこを知っているか知っていないかで大きく違うと思います。この本を買ってくださるのはきっとファルコムゲームのユーザーさんなので、もちろん音楽を聴いていいなと思ったらゲームをプレイしていただければより面白いと思うし、逆にゲームから遡っていった時に発見できる面白さとかはこれからいくらでも見つけられるんじゃないかと。

■付属のアレンジCDの収録曲のチョイスはどうやって決まっていったのでしょうか？

岡島：今回僕がチョイスしたのは『英雄伝説Ⅲ　白き魔女』の「迷いの森」と『英雄伝説　零の軌跡』の「鉱山町マインツ」（編曲は神藤由東大氏）、『ブランディッシュ』の「STAIRS TO THE LIGHT-STAGE CLEAR」っていう曲です。もともとアレンジはアコースティック系でいこうという話をしていたので、カミチャ（上倉氏）がブラスバンドをやるなら、僕は素直にアコースティックアレンジをやってみたいなと思っていました。石川さんに「迷いの森のアコースティックはどうですか？」って聞いたら「いいですね！」と（笑）。「鉱山町

マインツ」に関しては『零の軌跡』の中で一番好きな曲だったんです。あの町自体が好きですね。『ブランディッシュ』は言わずもがなですね……（笑）大好きなゲームから選んだという感じです。

上倉：「TO MAKE」はブラスバンドでやろうと決まっていた曲ですね。ブラスバンドの楽団の方から1曲だけだと予算的にもったいないし譜面を用意できるならその場で他の曲も一緒に録ってもいいよとおっしゃっていただいたので、石川さんに相談した結果、『空の軌跡ざんまい』に収録された「Cry for me, cry for you」なども一緒に収録しました。

■ブラスバンドアレンジと聞くと原曲からかなり大幅なアレンジが必要なのかと想像するのですが、編曲はどのように進めていかれたのですか？

上倉：人間が演奏する曲になってことは、息継ぎとかもあるということになります。そこで、一緒に編曲をしてもらった大山(智司)君と色々話をしましたね。音の駆け上がりも、最初フルートが担当し、その後をクラリネットが継ぐというようなところも取り入れたりしました。そんなにめちゃくちゃ大変っていうわけじゃなくて、結構すんなり出来上がったので、「TO MAKE」はブラスバンドでも汎用性が高いのかなあと思いました。裏話としては、本番ではドラムセットでやった箇所を最初はマーチっぽい感じでスネアと小太鼓とバスドラムっていう2、3個のパーカッションで編成していたんですよ。でも、ちょっと音を出してみたら疾走感がまったくなくて。当初はそれがいいかなと思っていたんですけど、やっぱりどうも何かが足りない。ブラスバンドっぽさが出ていて悪くはないんですけどね。そして、じゃあドラムセットでやってみようということになり、音を通した時に、これはドラムにしようと決め



て、一回休憩入れさせてもらってドラムの譜面をその場で書いて……当日急遽変えたものが収録されている音なんです。

岡島：ドラマーさん初見ですよねそれ……（笑）。ロックとかのドラムの譜面はわりとアバウトなんだけど、ブラスバンドだったりすると、どこでどう叩くって全部示されてるんですよ。それを初見で叩くとなると猛烈なことですよ。この現場は俺が叩かされたら吐くなと思いました（笑）。

上倉：そういうところもあって「TO MAKE」は初めてのブラスバンドアレンジもあり、当日の調整もあって思い入れが深いところもありますね。ファルコムさんの音楽って疾走感が特徴で、この曲は特にそこが重要なんですよ。そう考えてみると、最初にしていたアレンジは「交響曲イース」の羽田健太郎さんのアレンジに近かったのかな。あれはオケでしたけど。今回はドラムを加えることによって疾走感がすごくいい感じでまとまったなと思います。

■ファルコムファンはゲームミュージックに思い入れがある方が多いので、CDのためだけにこの本を買うっていう方もいらっしゃると思います。

岡島：そうなんですよね。いや、実際いい出来ですよ！（笑） 僕たちも最初はお互いにどんなアレンジをしてくるかわからないんですよ。曲順は神藤さんが出して石川さんと会長がオッケーを出して決めたみたいですけど、出来上がったものを聴くと非常にまとまっているんですよね。

上倉：毎度毎度CD作るたびに不思議だよね。曲が出来上がった時に、お互いデモバージョンで聴いたりもするんですけど、そこは完成版ではないので。完成版を聴くと「こうなったのか！」と。

岡島：（アレンジCDの曲順を見ながら）ハーモニカ吹いて石取ってたら罠だらけで下から槍で突かれたり、最後はキングドラゴンが出てきちゃって飛ばされて持ち物が全部なくなるっていう（笑）。

上倉：そういう話かこれ！（笑）

岡島：ちょっとしたファルコムゲームですよこれは！

■この本ではアレンジCDの楽譜集も同梱されます。これを見れば演奏もできちゃうという新たな楽しみ方を提供しているのですが、この点に関してはいかがでしょうか。

上倉：実際にすべての楽器を揃えてやるっていうのは大変かもしれないですけど、友だち同士で集まってやれないこともないアレンジだと思います。

岡島：「マインツ」なんかはヴァイオリンを弾ける人が2人とギターを弾ける人が2人いればできるから、「楽譜を手に入れられたから楽器を始めてみたい」っていう人も、それはそれで面白いんじゃないかなと思います。ヴァイオリンの譜面は普通にピアノでも弾けるし、他の楽器でも歌をあわせてもいいと思います。

上倉：好きに使ってほしいよね。

岡島：この楽譜はブラスバンドをやっている人もできるし、オケをやっている人も個人でやってる人もできるし、間口が広がってるんじゃないかなと思います。

■最後にみなさんにメッセージをお願いします。

岡島：「Falcom Music Chronicle」でも言わせていただいているんですが、この本はファルコム音楽の25年という歴史が集約された本になっています。なので、ぜひ今のユーザーさんには昔の作品を、古いユーザーさんには今の作品を知っていただき、その面白さを体感してもらえればと思います。

上倉：この本は読んで楽しめるのはもちろんですが、CDも楽譜も付いているので、聴いても、演奏しても楽しめるものになっています。なので、みなさんなりの楽しみ方をぜひ探してもらえるとうれしいです。

ファルコムレーベル25周年公式記念本

Falcom Music Chronicle

Falcom 25th jdk BAND

ファルコム音楽の集大成、ついに登場！

日本ファルコムが生み出した数々の歴史的名作ゲームの
そばにいつもあったもの、それは音楽！
『ドラゴンスレイヤー』から『那由多の軌跡』まで、
ファルコムからリリースされたＣＤのデータを完全収録した
永久保存版クロニクルの魅力をファルコムマガジンが
先取りしてご紹介！

1.ファルコムミュージックを「読む」

日本ファルコム音楽大全

これまでリリースされてきた275枚にも及ぶ音楽ＣＤを「ロック」「ボーカル」「プレイヤー」「バラエティ」「オリジナル」の６ジャンルに分けて解説。各ジャンルをより深く理解できる概論も読み応えたっぷりだ。





スペシャルインタビューも充実!

●加藤正幸氏（日本ファルコム株式会社 会長）
●難波弘之氏（作・編曲家）
●寺嶋民哉氏（作・編曲家）
●境冨士雄氏（元キングレコード「ファルコムレーベル」プロデューサー）
●平井善之氏（アメリカザリガニ）
●石川三恵子氏（日本ファルコム株式会社 取締役）

2.ファルコムミュージックを「聴く」

ファルコム・ミュージック・クロニクル スペシャルCD

読みながら聴くもよし、読んでから聴くもよし、選りすぐりの７曲を収録したＣＤには本書のためだけにアレンジされた楽曲も。疾走感満載のブラスバンドアレンジはファンならずとも必聴のクオリティ！
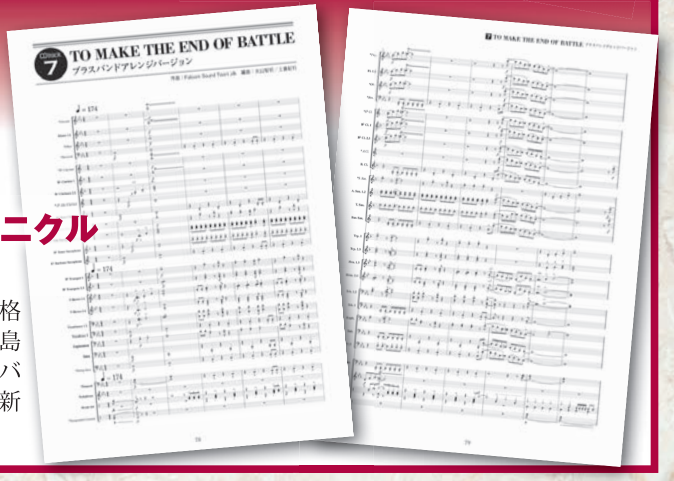
■収録曲
01.『迷いの森-アコースティックバンドアレンジバージョン-』
02.『STAIRS TO THE LIGHT-STAGE CLEAR-バイオリン＆ギターアレンジバージョン』
03.『星の在り処～告白』
04.『鉱山町マインツ-バイオリン＆ギターアレンジバージョン-』
05.『バレスタイン城』
06.『キングドラゴン～ソーサリアン・ザ・プレリュード』
07.『TO MAKE THE END OF BATTLE-ブラスバンドアレンジバージョン-』

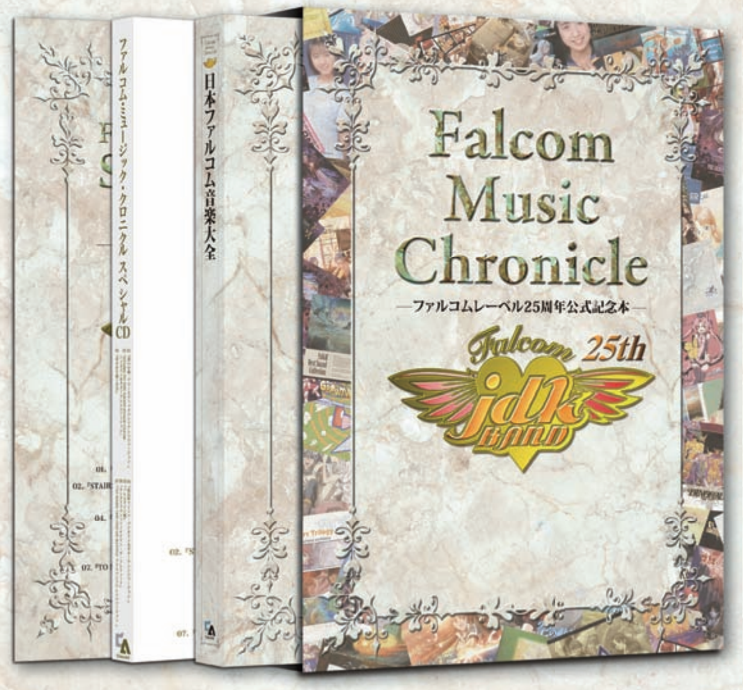


3.ファルコムミュージックを「演奏する」

ファルコム・ミュージック・クロニクル スペシャルCD楽譜集

スペシャルＣＤに収録された楽曲をそのまま本格的な楽譜に！　アレンジを担当した神藤氏、岡島氏、上倉氏による演奏の際のワンポイントアドバイスも見逃せない。演奏することで見えてくる新たなファルコムの世界を体験しよう。





■ 製品情報

●日本ファルコム音楽大全（B5判 上製 256ページ）
●ファルコム・ミュージック・クロニクル・スペシャルCD（全7曲収録）
●ファルコム・ミュージック・クロニクル スペシャルCD楽譜集（B5変型 並製 120ページ）

定価:4,980円（税別）
ISBN978-4-04-895314-6

発行:キャラアニ
発売:角川グループホールディングス

絶賛発売中!

ファルコム音楽 昔ばなし By るかぽん

★今月号掲載の読みきリコミック『一夜だけの魔法少女』作者がホットなファルコム音楽愛を叫ぶ！



※『英雄伝説 空の軌跡FC』より

THE LEGEND OF HEROES 閃の軌跡 センノキセキ

リベール通信緊急号外

潜入レポート

リベール通信
帝国支部
アッシュ洋平
リベール通信帝国支部の新米記者。先輩であるナイアル・バーンズにあこがれ、日々スクープを追う。

オリヴァルトが『閃の軌跡』に参戦！　キャラクター紹介やキャストコメント第２弾、さらに《ARCUS》に関する新情報まで充実の内容でお届け!!

帝国の話題を集める人々に接近！



「オリヴァルト・ライゼ・アルノール――通称〝放蕩皇子〟さ。」

■『英雄伝説　閃の軌跡』
メーカー：日本ファルコム
機種：PlayStation 3、PlayStation Vita
発売日：2013年9月26日
価格：
[PS3]通常版8,190円（税込）、限定ドラマCD同梱版9,240円（税込）
[Vita]通常版7,140円（税込）
限定ドラマＣＤ同梱版8,190円（税込）



帝国の皇室関係者からⅦ組メンバーの親族まで新キャラが続々登場

豪華声優陣も明らかになり、ますます注目が集まる『閃の軌跡』。オリビエ改めオリヴァルト皇子の登場や、その声を演じる子安氏のコメントなど、今回も見逃せない情報が満載だ！

■オリヴァルト皇子

年齢：27歳　CV：子安武人

皇帝ユーゲントⅢ世の長子で、風流人として知られる皇子。最近では社交界やメディアなどに積極的に顔を出し、その名を知られている。士官学院の理事長を務めており、ヴァンダイク学院長の元教え子。《Ⅶ組》の設立に関わる他、高速巡洋艦《カレイジャス》の建造も主導し、帝国内の対立を抑止することで"ある人物"の野望を食い止めようとしている。



「ふふっ、どうかよろしくお願いしますね？」



■アルフィン皇女

年齢：15歳　CV：佐藤聡美

皇帝ユーゲントⅢ世の娘で、皇太子であるセドリックの双子の姉。「天使のような可憐さ」で帝国中の誰もから知られ、絶大な人気を誇っている。性格はやや気まぐれで悪戯っぽく、たまに大胆な発言をして周囲を驚かせることも。

※画面は開発中のものです。

今月のこの1枚

PS Vita版の画面写真を公開！

ついにＰＳ Vita版の画面写真が公開された。左の写真を見てもらえばわかる通り、遜色はほとんどない。なお、本作はPS３とPS Vitaのクロスセーブに対応しており、PS3で作ったセーブデータをそのままPS Vitaに持ち越すことが可能。トロフィーも両方で共通となっている。



PS3

→リィンの首元の影などがPS Vita版と比べとしっかりと表現されている



↑こちらがPS Vita版。一部の操作がPS Vitaのタッチに対応している以外は、ほとんど変わらない。



「まあ、せいぜい不肖の娘と仲良くしてやってちょうだい。」



■ミスティ

年齢：24歳
CV：田村ゆかり

日曜夜に流れるラジオ番組「アーベントタイム」の人気パーソナリティ。番組でネタが採用されると、彼女のステッカーが送られてくるらしい。

「ハイ、リスナーの皆さん、こんばんは。」



■イリーナ・ラインフォルト

年齢：40歳
CV：住友優子

アリサの母親で、ラインフォルトグループの会長。５年前に先代会長である自分の父からグループの実権を奪うが、そのことでアリサの反発を買ってしまう。



■エリゼ・シュバルツァー

年齢：15歳
CV：後藤沙織里

リィンの義妹で、シュバルツァー男爵夫妻の実子。１年前から帝都の「聖アストライア女学院」に通っており、アルフィン皇女とは親友同士。

「――ご自分の胸にお聞きになってください。」



■シャロン・クルーガー

年齢：23歳　CV：ゆかな

士官学院の《第三学生寮》の管理人として就任してくるメイドさん。ラインフォルト家の使用人だが、イリーナ会長の指示で送り込まれる。



「このシャロン、一日千秋の想いでお待ちしておりますわ。」



「意気やよし――《八葉》の一端、見せてもらおうか。」

■ヴィクター・S・アルゼイド子爵

年齢：43歳
使用武器：両手剣
CV：安元洋貴

湖畔の町レグラムの領主を務める、武門アルゼイド子爵家の当主。ラウラの父親で、「光の剣匠」と呼ばれる帝国最高の剣士として知られる。

キャストコメントPART2

学院＆Ⅶ組関係者を演じたキャストのコメントを一挙掲載！

前号のⅦ組メンバーに引き続き、オリヴァルトをはじめとした トールズ士官学院関係者のキャストコメントを10名分お届け！

オリヴァルト皇子役 ▶ 子安武人氏



【代表作】
・高橋涼介（頭文字D）
・猿飛佐助（戦国ＢＡＳＡＲＡ）
・ディオ・ブランドー（ジョジョの奇妙な冒険）

■収録を終えられた今の、率直な感想をお聞かせください。
子安：永い年月を経てようやく帝国編ということで、時の流れを感じるのとここまで辿り着いたんだなっていう感じがして感無量です。以前ラジオでも言いましたけど、その時やるお話があったかは別としてこういう形で帝国編ができたっていうのは感慨深いです。

■演じられたキャラクターについてお聞かせください。
子安：実際のリアルな時間も中の時間も進んでいて、オリビエは色々経験して今の立ち位置に自分を持っていったっていうところが、彼にとっては成長したんだなと思いますね。彼のことを始めから知っている身としては「立派になったね」っていう感じです。自分たちが通ってきた道、これから続く道を上から見届けてあげられる位置にいて、手本となれりようにがんばっているところが立派だなと思いました。

■楽しみにしているファンにメッセージをお願いします。
子安：どこでも持ち運べて遊べるっていうVITAはもちろん、大きい画面とクリアな音質で遊んでいただけるっていうのは役者サイドからしたらこの上ないことだなと思います。自分のライフスタイルに合わせて選ぶのもいいですし、思い切って両方買うという手もありますので無理をなさらない程度にまたこの「軌跡シリーズ」にどっぷり浸っていただければ嬉しく思います。



アルフィン皇女役 ▶ 佐藤聡美さん



[代表作]
・千反田える（氷菓）
・田井中律（けいおん！）
・田村麻奈実（俺の妹がこんなに可愛いわけがない。）

■収録を終えられた今の、率直な感想をお聞かせください。
佐藤：最初は皇女様っていう説明をいただいていたので、凛とした清楚な感じを想像していたんです。でもセリフをいただいてみたら等身大のすごく天真爛漫という言葉がぴったりな可愛らしい女の子の感じだったので、そういう部分を大事にしつつ皇女として大人と触れ合う機会もあると思うので大人っぽくという注文もあったので、それを踏まえてちょっとお姉さん的な要素も意識して演じさせていただきました。こんなに可愛い子を演じるプレッシャーもあったんですけど、とても楽しかったです！

■演じられたキャラクターについてお聞かせください。
佐藤：いい意味であまり皇女様らしくない、友達思いで茶目っ気もあってっていうところがいわゆる王道の皇女とは違うんですけど、そこが彼女のいいところかなと思っています。見た目もすごく可愛いですし国民から人気っていうのも、彼女の振る舞いを見ているとなるほどなと思います。相手によって大きく態度とか話し方を変えるところがないので、裏表がないっていうところも素敵な面ですね。こんなに大人に囲まれているなら少しは腹黒く育っちゃっているのかなとも思ったんですけどそんなこともなく！（笑）　真っ直ぐに育ったんだなと思いました。

■楽しみにしているファンにメッセージをお願いします。
佐藤：実は知り合いでこのシリーズのファンがすごく多いので名前を聞く機会もたくさんありましたし、ゲーム雑誌でも見かける機会があって「すごく長く続いている人気のあるシリーズなんだなあ」と思っていたので、今回出演させていただけたのを光栄に思っています。楽しみにしてくださっている皆様の期待の斜め上を行くような作品になっているかと…アルフィンは物語全編に登場するキャラではないのですが、今回の収録だけでもすごくワクワクしたので、そういうところを皆様もたくさん感じていただけるかと思います。私も実際にこのシリーズをもっとプレイしてみたいと思いました。発売を楽しみにしていてください。よろしくお願いします！



サラ・バレスタイン役 ▶ 豊口めぐみさん



[代表作]
アクア（キングダム ハーツ）
セイレーン／黒川エレン／キュアビート（スイートプリキュア♪）
レヴィ（BLACK LAGOON）

■収録を終えられた今の、率直な感想をお聞かせください。
豊口：何度も録り直ししていただいてすみません（笑）。

■演じられたキャラクターについてお聞かせください。
豊口：明るく親しみやすいお姉さん……教官でした！

■楽しみにしているファンにメッセージをお願いします。
豊口：魅力的なキャラクターがたくさんです。アナタはどの子が好みですか？　ぜひお気に入りを見つけて下さいネ。



アンゼリカ・ログナー役 ▶ 進藤尚美さん



[代表作]
カガリ・ユラ・アスハ（機動戦士ガンダムSEED）
森蘭丸、立花誾千代（戦国無双シリーズ）
佐々木小次郎（百花繚乱 サムライブライド）

■収録を終えられた今の、率直な感想をお聞かせください。
進藤：動かせるキャラクターということで、どんな風に動くのかっていうのは現時点ですごく興味があります。アクションボイスもありましたし、他のキャラクターとの関わりもあると思いますので、今収録を終えた状態だと完成形が楽しみで仕方がないです。

■演じられたキャラクターについてお聞かせください。
進藤：最初、見た目は中性的な感じで実は女っぽいのかなと思ってました。けど「その女っぽさを抜いてください」と言われたので、本当の男の子のつもりで演じました。なので、女性というよりは本人は男性でありたいのかなあというところがあったり、でも最後で……みたいな複雑なキャラクターだと思います。なんだかんだ言いながら自分もそれを認めてくれる周りの人達を信頼しているし、楽しめてる自分も楽しいみたいな楽観的な部分もあったりするのかなと思っています。自由な人ですよね（笑）。その辺は強さに裏付けられている何かがあるのか、色々あると思いますけど、とても素敵なキャラクターだと思いました。

■楽しみにしているファンにメッセージをお願いします。
進藤：シリーズがたくさん出ていて色々繋がりがあったりという部分もあるんですけど、純粋にシステムとか世界観にハマっている方もいらっしゃるのではないでしょうか。なので今回の世界をまた是非とも新しいものとして、また繋がりがるものとしても楽しんでいただければと思いますので、どうぞよろしくお願いします！



トワ・ハーシェル役 ▶ 野中藍さん



[代表作]
佐倉杏子（魔法少女まどか☆マギカ）
ひいちゃん（波打ち際のむろみさん）
邪神たま（ささみさん@がんばらない）

■収録を終えられた今の、率直な感想をお聞かせください。
野中：長い歴史のある作品に参加できてとても嬉しかったです。その中でも主人公たちとはまた少し違う、お姉さん的な立場が演じられたことも嬉しく思います。

■演じられたキャラクターについてお聞かせください。
野中：彼女は生徒会長でリィン君たちより先輩になります。士官学校なので強そうなのかと思われがちですが、トワはそんな学校の生徒会長でありながらまわりから愛される人望のある女の子の生徒会長なので、その可愛さと生徒会長のしっかりしたところの二つの面を演じられたらいいなと思ってがんばりました。

■楽しみにしているファンにメッセージをお願いします。
野中：ゲームの中ではトワが寝る間を惜しんで街の人々の依頼をまとめているようなので、是非トワががんばってまとめた依頼を余すところなくクリアしていただけたら嬉しいです。今回プレイして面白かった！　という方はこれまでの「軌跡」もあわせて楽しんでいただければ、世界観がより楽しめるんじゃないかなと思います。9月26日発売という事で涼しくなっていきますし、秋の夜長にプレイしてください！



エリゼ・シュバルツァー役 ▶ 後藤沙緒里さん



[代表作]
・未来（閃乱カグラ）
・暗落亭苦来（じょしらく）
・桐生萌郁（STEINS;GATE）

■収録を終えられた今の、率直な感想をお聞かせください。
後藤：お嬢様育ちだけあって言葉使いがとても丁寧で、馴染みのない語感も多かったので、国語の辞書でひいて意味をきちんと理解して、アクセント事典で発音を確認して……を繰り返していました。収録無事に終えられて良かったです（笑）。

■演じられたキャラクターについてお聞かせください。
後藤：清楚で穏やか、かつ凛とした雰囲気の女の子です。少しブラコンかも（笑）。お兄様に対しては恋心に似たもやもやとした気持ちも抱いています。そのもやもやをきちんと出せたら良いなと思いながら演じました。

■楽しみにしているファンにメッセージをお願いします。
後藤：長い歴史のある作品に関わらせて頂け、とても光栄です。今回のシリーズもきっとファンの皆様に楽しんで頂けると思います。素敵なキャラクター達の活躍を、どうぞ楽しみに待っていてください。



ミスティ役 ▶ 田村ゆかりさん



【代表作】
・高町なのは（魔法少女リリカルなのは）
・むろみさん（波打際のむろみさん）
・阿万音鈴羽（STEINS;GATE）

■収録を終えられた今の、率直な感想をお聞かせください。
田村：あっという間に終わってしまったなぁという感想です。とっても面白いお役だったので、もっとたくさん演じてみたかったです！



■演じられたキャラクターについてお聞かせください。
田村：明るく元気なラジオのDJさんです。基本的には、お茶目なお姉さんだと思います。そして、少し謎めいた一面も……!?

■楽しみにしているファンにメッセージをお願いします。
田村：作品全体を通して謎や秘密がたくさんで、私自身もとても興味深いなぁと思っています。完成＆発売がたのしみです！　みなさんも、期待して待っていてくださると嬉しいです！　よろしくお願いします♪

クレア憲兵大尉役 ▶ 松来未祐さん



[代表作]
クー子（這いよれ！ニャル子さん）
鷺ノ宮伊澄（ハヤテのごとく！）
吉野家先生（ひだまりスケッチ）

■収録を終えられた今の、率直な感想をお聞かせください。
松来：クレアの収録については「えっ!?」というところで終わっているので、お話の展開がすごく気になっています（笑）。



■演じられたキャラクターについてお聞かせください。
松来：有能な将校ですけど可憐という素晴らしい女性で、その可憐さと凛々しさが出せるようにがんばりました。

■楽しみにしているファンにメッセージをお願いします。
松来：クレアの収録部分だけでもかなりドラマチックな展開があって、ひき込まれる内容になっていると思います。私自身プレイするのをすごく楽しみにしています。ぜひ一緒にプレイしましょう！

シャロン・クルーガー役 ▶ ゆかなさん



【代表作】
・セシリア・オルコット（インフィニット・ストラトス）
・七咲逢（アマガミ）
・C.C.（コードギアス 反逆のルルーシュ）

■収録を終えられた今の、率直な感想をお聞かせください。
ゆかな：今回は主人公たちから見ると「大人」という立ち位置になります。でも、会長のような立ち位置の「大人」ではなく、それぞれを繋いで、どちらともやり取りできるようなポジションです。もちろんメイドなのですが、姉や友人に近い愛情を持って接していました。

■演じられたキャラクターについてお聞かせください。
ゆかな：実は最初にいただいていたイラストが寒色系だったのでもっとクールな人なのかと思っていたのですが、現場で見せていただいた決定稿は、暖かみのある感じで。表情も、大きな口で笑ったりとかのタイプではないでしょうけれど、内面は豊かな人なんだろうと、演出をいただいたりお話を読んだりして想像しました。お嬢様やお嬢様のお友だちへの愛情、愛の深い人なのですね。時には有能すぎて「なんで？」っていうこともあるんですけど……その源や背景が明かされる日が来るのかどうかが楽しみです。今回はお嬢様たちを中心にお話が進んでいくのですが、いつか彼女の背景も描かれていくかもしれませんね。



■楽しみにしているファンにメッセージをお願いします。
ゆかな：シリーズ最新作おめでとうございます。シリーズ通して遊んでいただいている方は前作のキャラクターも登場しますのでご安心下さいね。今回興味を持って下さった方にも、今作から参加した私もお話を楽しんでいますので、安心して新たなスタートを楽しんでいただければと思います！

ヴィクター・S・アルゼイド子爵役 ▶ 安元洋貴氏



[代表作]
・茶渡泰虎（BLEACH）
・ドイツ（ヘタリア）
・アルバート・エンデ（はたらく魔王さま!）

■収録を終えられた今の、率直な感想をお聞かせください。
安元：初代『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』からシリーズをやっているものですからその血脈の一部になれて本当に嬉しいっす。しっかし、歳とったなぁ、俺（笑）。

■演じられたキャラクターについてお聞かせください。
安元：ネタバレしそうなので深くは語れませんが、ただの『オヤジ』じゃございません。カッコ良く、温かく、そして……。うん。イカすキャラです。



■楽しみにしているファンにメッセージをお願いします。
安元：イセルハーサ、ガガーブ、軌跡……。続いているということは皆様が愛し続けている証。凄い事です。凄く素敵な事です。その愛に応えるべく、「閃の軌跡」が産まれました。是非、変わらぬ愛を。

ぶらり帝国旅

Ⅶ組メンバーに深く関わる２つのスポットを紹介！

今回紹介するのは、ラウラとアリサの２人に関連する場所。とくにラウラに関しては、《身喰らう蛇》とも関係しそうな場所なので要注目だ。

湖畔の町レグラム



↑湖沿いに立つ町。遥か遠くには、かつて聖女サンドロットが率いた《鉄騎隊》が本拠地にしたと伝えられるローエングリン城が建っている。

バリアハートの南西方面にある、アルゼイド子爵家が治めるエベル湖畔の街。南部サザーラント州への水上定期船が出ており、バカンスに訪れるものも。また、子爵当主が開く「練武場」に訪れるものも多い。

CHECK! 聖女サンドロットとアリアンロードの関係は？



リアンヌ＝サンドロットは、《槍の聖女》と呼ばれ、250年前に帝国で行われた「獅子戦役」の終結に貢献した"救国の聖女"。《身喰らう蛇》の使徒・アリアンロードは、彼女に似ていると言及されていた。この地でその真相の一端に触れられる？

ラウラの自室



←街の高台にある子爵邸のラウラの部屋。熊のぬいぐるみがあるなど、意外と女の子っぽい？

聖女サンドロットの像



↑サンドロットと従者の像。なお、ローエングリン城は月夜の晩に聖女の霊が出るという噂が…。



黒銀の鋼都ルーレ

帝国北部ノルティア州の州都で、四大名門のログナー侯爵家が治める街。ラインフォルト社の本社があることでも有名で、街の北東には帝国の屋台骨を200年以上支えているザクセン鉄鉱山がある。最近では鉄道憲兵隊の拠点も進出し、領邦軍と緊張状態が続いているらしいが……。



↑街は２重構造になっており、エレベーターで上下がつながっている。ラインフォルト社の本社以外にも、巨大工場が存在する。

CHECK! 新型巡洋艦カレイジャス

世界最速の飛行船と名高い、リベール王国の巡洋艦《アルセイユ》のⅡ番艦。エレボニアとリベールの友好の証としてオリヴァルト皇子が各方面に働きかけ、ラインフォルト社とツァイス中央工房の共同開発によって作られた。Ⅶ組が使うことになるのか？



ルーレ工科大学



↑技術を養成するための研究・教育機関。アリサの足下にはラジコンカーがあるが……？

ラインフォルト社本社



↑ラインフォルト社本社のエントランス。戦車や飛行船など製品のモデルが展示されている。





教えて！ サラ教官!!

新型戦術オーブメント《ARCUS》を大研究!



戦術オーブメントとは、使用者の身体能力を高めたり、アーツ（魔法）が使うことができるようになる機械仕掛けのユニット。普段ならエプスタイン財団のみで製造されるが、《ARCUS》はラインフォルト社も制作に協力。ラインフォルト社の意見が色濃く反映されており、「戦術リンク」など戦闘に特化した作りになっている。なお、ほぼ同時期に製造された《エニグマ》は導力ネットワークに対応した通信機能を持っているが、《ARCUS》には搭載されていない。

戦術オーブメントの基本

オーブメントはいくつかのラインとスロットで構成されている。このスロットにクオーツというアーツなどが封入された結晶をはめ込むことで、使用者はその効果を得ることが可能。なお、《ARCUS》では、スロットの固定属性がメインとサブの２つになっており、使用者の個性をより引き出せる作りになっている。



←《ARCUS》には全部で９つのスロットがある。中央は、マスタークオーツ専用のスロットとなる。



キャラクター	メイン	サブ
リィン	時	火
エリオット	空	水
エマ	幻	火
アリサ	火	空
ユーシス	空	風
フィー	風	時
ラウラ	水	火
マキアス	地	幻
ガイウス	風	地

ライン＆スロット

オーブメント盤にあるスロットは、開封することでクオーツをはめることができるようになる。このとき、アーツを使用するときに消費するEP（エネルギーポイント）の量が増加。同一ライン上にスロットが存在する場合、中央から遠くにあるスロットほど、開封したときに増加するEPの量がアップする。ラインの長いキャラほど、EPが多くなりやすいわけだ。下ではラインやスロットにまつわるその他の特徴も解説しよう。

①同一ライン上にステータスアップのクーツを装着可



↑「攻撃１」や「攻撃２」と、同じ名称でなければ同系統のものを複数セット可。物理特化などキャラの個性がより高められるように。

②状態異常のクオーツも複数セットできる!



↑「～～の刃」など状態異常系もラインが違えば複数セット可。１回の攻撃で、敵に複数の状態異常をかけるなんてことも！

クオーツ

ステータスアップやアーツが封入されたクオーツ。以下のように3つの等級が存在する。

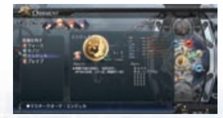
ノーマル	一般的なもの。1つのクオーツに対して1つのアビリティもしくはアーツが封入
レア	複数のアビリティやアーツが封入されている。レアまではショップで購入可能。
Sレア	レアよりも強力な効果を持つクオーツ。お店では購入できず、希少価値も高い。



↑「治癒」というレアクオーツ。フィールドでの効果があるうえ、回復のアーツも使える。

マスタークオーツ

成長要素を持つ特殊クオーツ・マスタークオーツ。オーブメントの中央にセットできる（属性による縛りはなし）。セットすると、ステータスアップや専用アビリティの発動、アーツの使用といった効果を得られる。

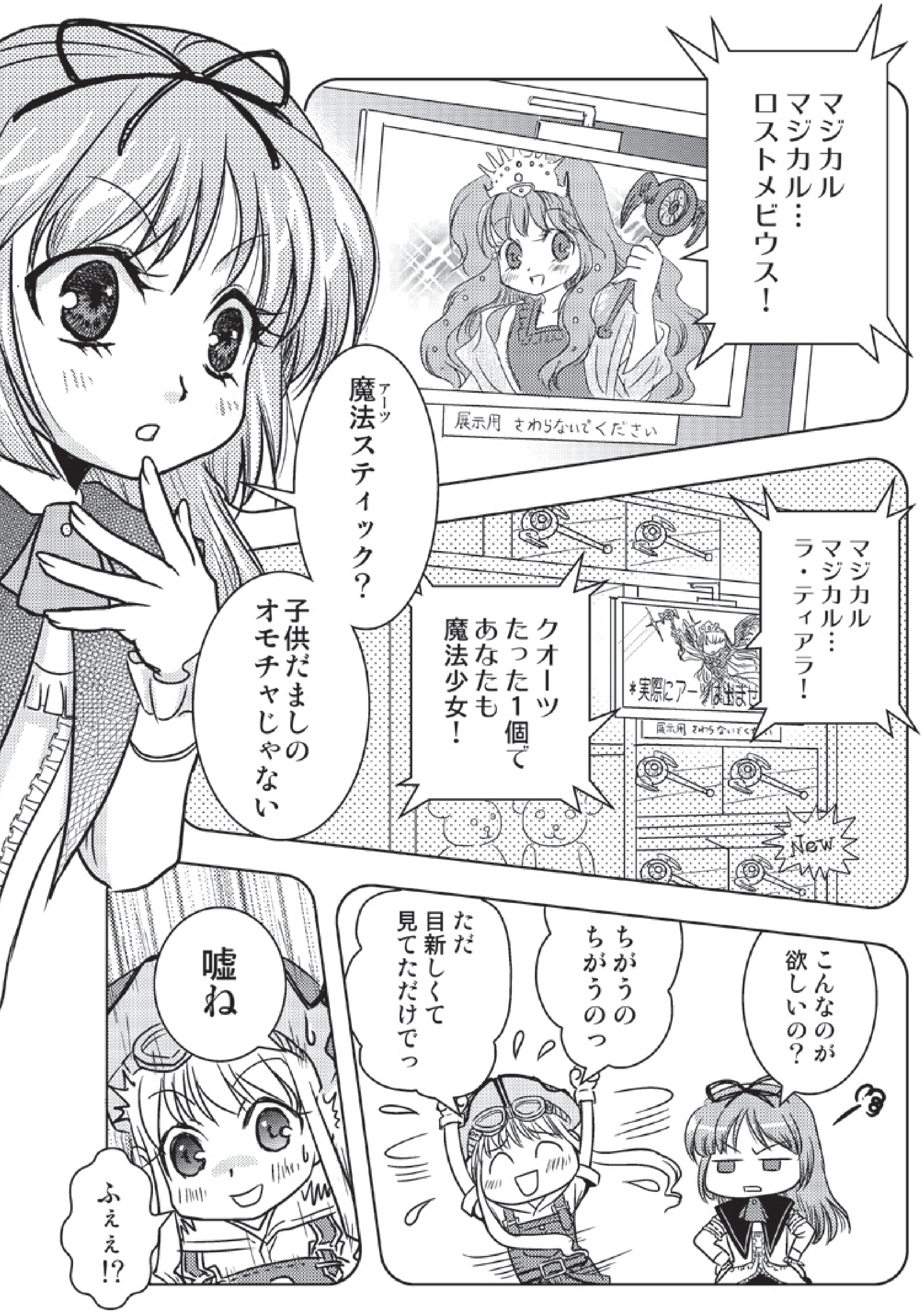


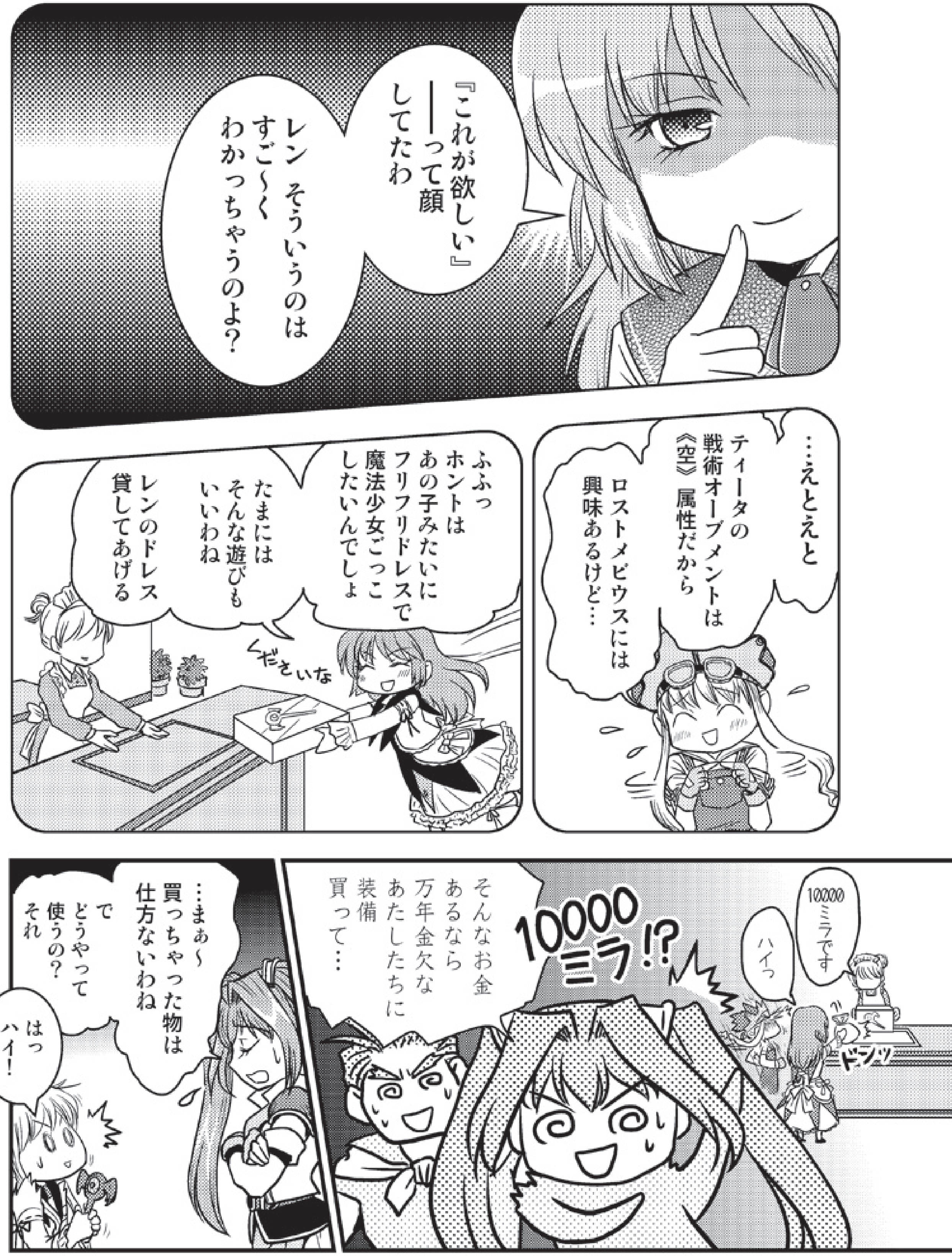
↑成長するごとに、使えるアーツや、ステータスアップの上昇幅などが増えていく。


お互いのお洋服を交換したんですね
てへっ
いつもの服も麗しいが正反対のタイプもお似合いだよ
レンはなに着たって可愛いのよ♪
ハイハイ
で何のために服チェンジ？
この魔法スティック買ったの
ええっとですね…
2人で魔法少女ごっこするのよ♪

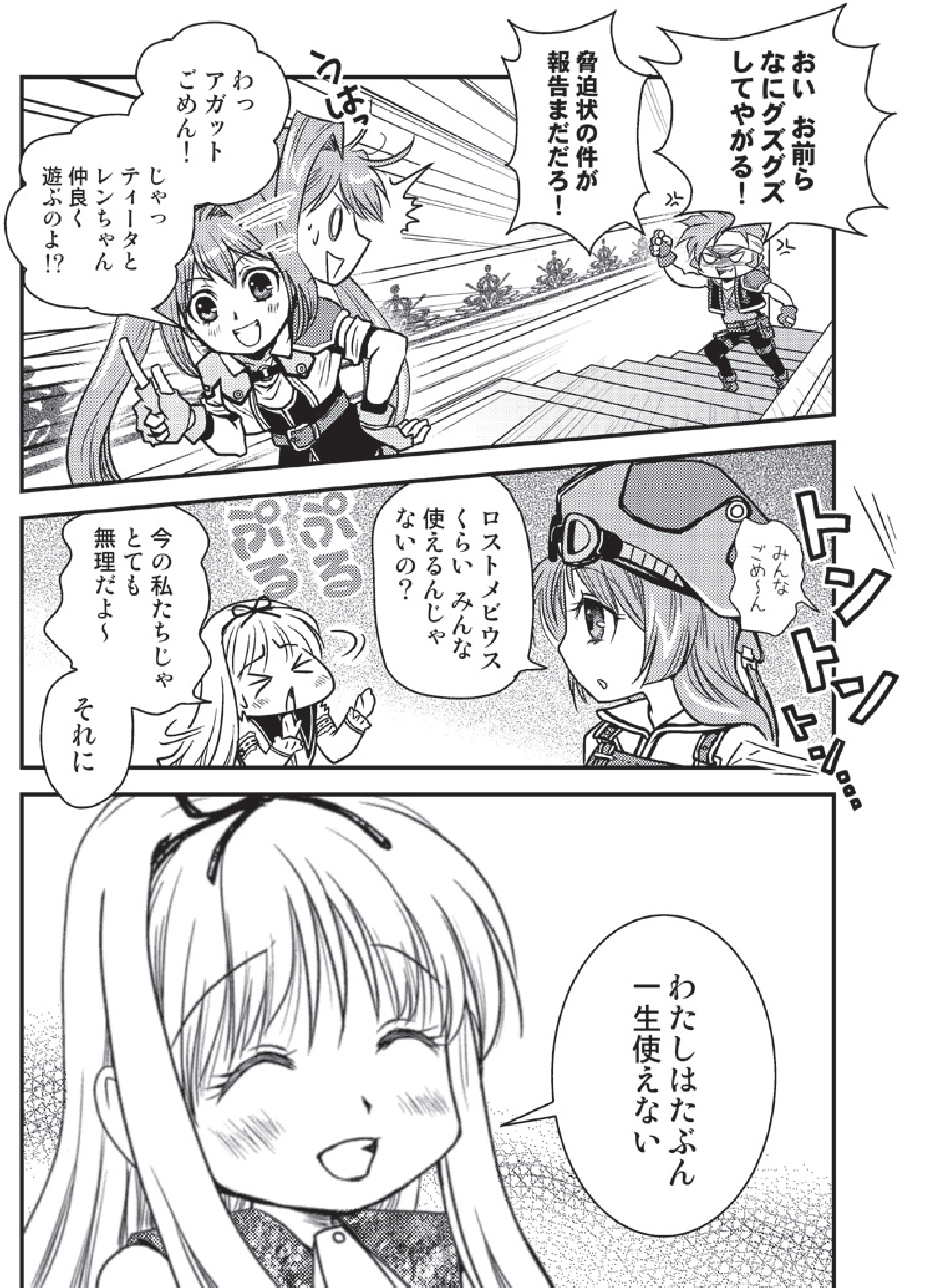

あんですって〜
魔法少女って…ティータ本物のアーツ撃てるじゃない
そっそうなんだけど
くすくす
でもティータが欲しがったのよ？
エーデル百貨店で…
レンちゃん〜お店の中走っちゃダメだよ〜っ
キャハハハッ
ガキめ
あ〜楽しい
レン同じくらいの年の子と遊ぶの久しぶりよ
わたしも！
あっ


走り回ったら
お腹が
すいたわ
百貨店(ここ)で
お菓子でも
買おうかしら
じ～～
それとも外で
ソフトクリーム
でも…
じ～～
じー
ちょっと!
レンのお話
聞かないで
何見てるのよ
はっ
ギラン
キラーン
妨害5


マジカル
マジカル…
ロストメビウス!
展示用 さわらないでください
魔法(アーツ)スティック?
子供だましの
オモチャじゃない
マジカル
マジカル…
ラ・ティアラ!
クオーツ
たった1個で
あなたも
魔法少女!
NEW
こんなのが
欲しいの?
ちがうの
ちがうのっ
ただ
目新しくて
見てただけでっ
嘘ね
ふぇえ!?


『これが欲しい』——って顔してたわ
レン そういうのはすご〜くわかっちゃうのよ?
…えとえと
ティータの戦術オーブメントは《空》属性だから
ロストメビウスには興味あるけど…
ふふっ ホントはあの子みたいにフリフリドレスで魔法少女ごっこしたいんでしょ
たまにはそんな遊びもいいわね
レンのドレス貸してあげる
くださいな
10000ミラです
ハイっ
ドンッ
10000ミラ!?
そんなお金あるなら万年金欠なあたしたちに装備買って…
…まぁ〜 買っちゃった物は仕方ないわね
で どうやって使うの? それ
はっ ハイ!


ロストメビウス!
カチッ
マジカル
マジカル
とうっ
…え?
それだけ?
エステルさん しっかり!
オモチャですから!
これで10000ミラ
これで10000…
……ま〜 ロストメビウスに憧れる気は分かるわ
あたしたちの中じゃオリビエしか使えないもんね
ポリ ポリ
え?

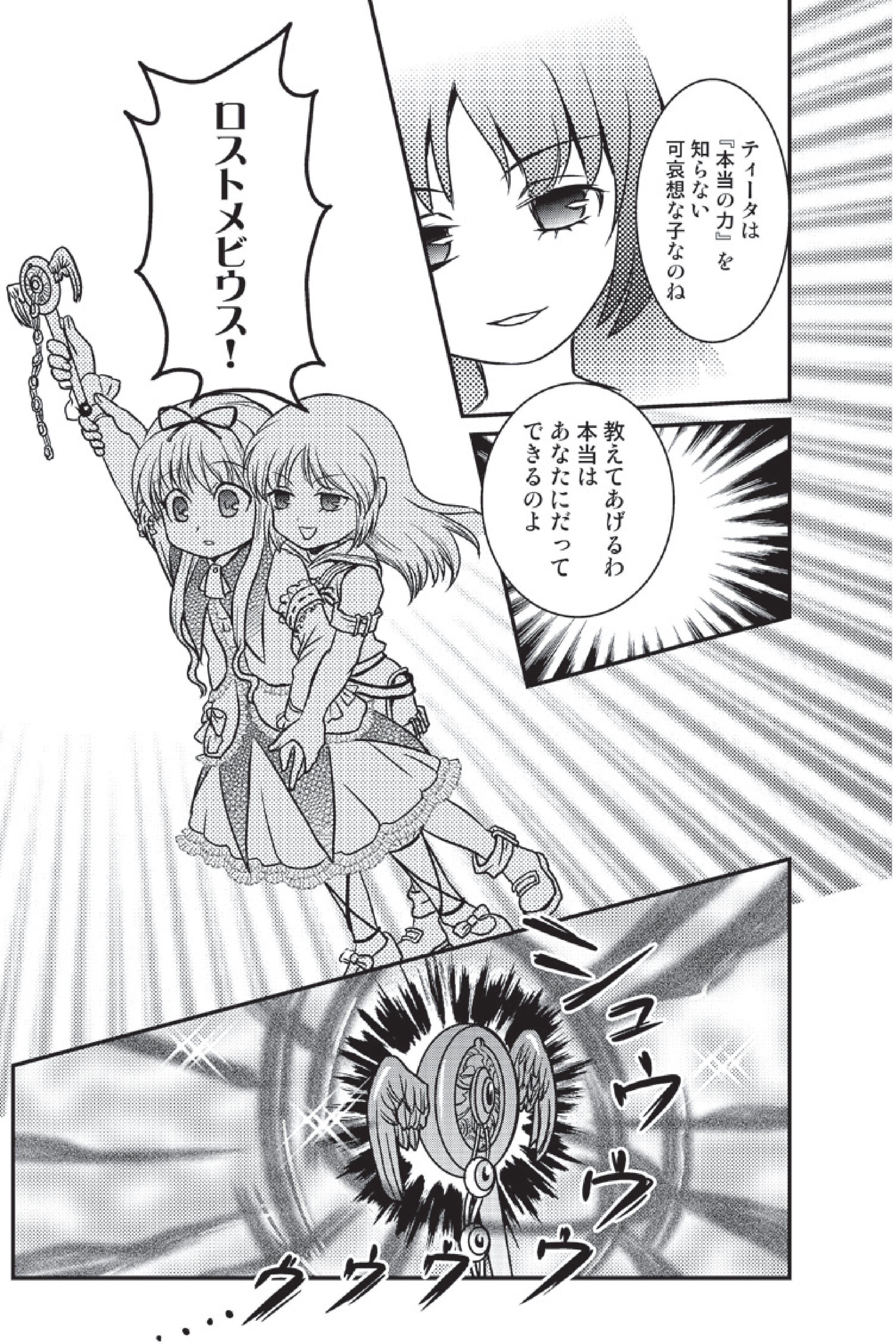

おい お前ら なにグズグズ してやがる！
脅迫状の件が 報告まだだろ！
わっ アガット ごめん！
じゃっ ティータと レンちゃん 仲良く 遊ぶのよ!?
みんな ごめ～ん
ロストメビウス くらい みんな 使えるんじゃ ないの？
ぷる ぷる
今の私たちじゃ とても 無理だよ～
それに
わたしは たぶん 一生使えない


…使えるアーツって オーブメントに はめた石によって 変わるんだ
そしてこれが わたしの 戦術オーブメント
なにこの 超短い ライン
はめてる クオーツも クズばっかり
……
(こんな貧弱な) オーブメント 初めて見たわ
見る機会 少ないよね！
でもって ロストメビウスって すごく沢山の石が 必要だから
ラインが短い わたしには 無理…
…ううん たとえラインが 長くてもね
in エルモ温泉・女子会
ロストメビウス？
使えないけど なにか？


条件的には使えるのよ!?
でもあたしに求められるのって風魔法!
ザバッシャッ
すっかり台風女の出来上がりよ!
あわわわ
お気持ちわかります
私にも水スロット3つの呪縛が…
おかげで必然的に回復役
どんなに暴れたくても回復役
私に備わった高いATS(アーツ攻撃力)は有意義に使われず心の底で大暴れ…
ちょっ…黒クローゼ…
高性能なアーツはあのバカに優先的に回すしね～
メテオフォール! デスストリーム!
あのバカ
オリビエさんの攻撃魔法使い放題——いえ…
自由度高いオーブメントがうらやましいです
でも
エルモ温泉

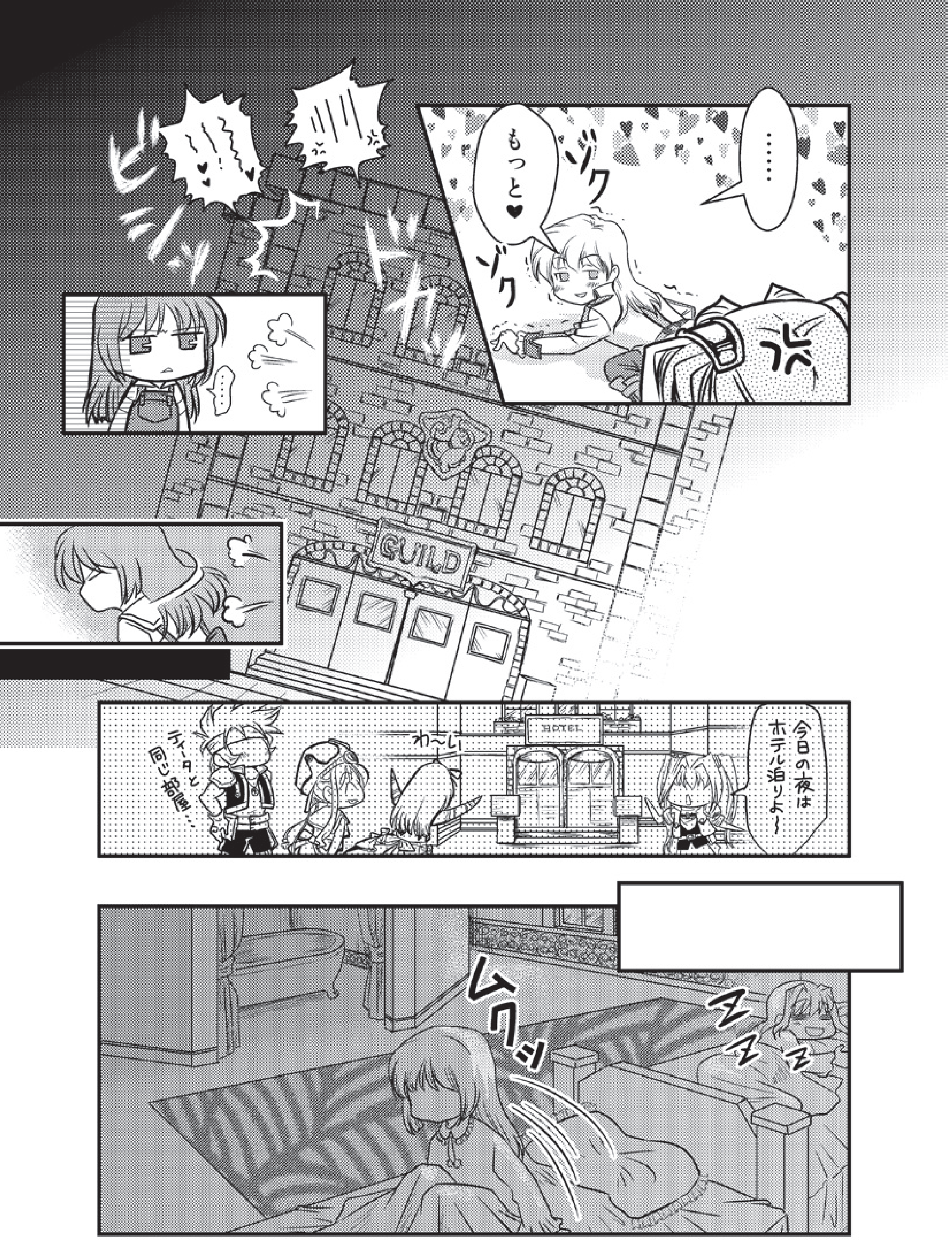

上を見るばかりでは自分を失います
限られた能力の中でできること
それが少しでも人の役に立てば——それだけで幸せではないでしょうか?
さすが優等生は無理やり綺麗な話に変えたわね…
だからねわたしはアーツじゃなくて
よしやるぞぉ～!!
メカフェチとして頑張るの!
…で何してるの
この魔法スティック改造してます!
たった1個のクオーツで音まで出すなんてスゴイ技術ですっ
てへへっ
実は見た時からこれがやってみたかったの!
あっレンちゃんのだけど壊さないからっ!
ぱぁぁぁぁ
——魔法少女(レン)みたいな綺麗なドレス着たいんじゃなくて?


はうっ
これはこれで すごく うれしいのっ！
でもわたしは 魔法少女って いうより
巨大ロボ あやつって 戦うほうが いいかなぁ
いつか そんなの 作りたい〜!!♥
限られた力 なんかで 本当に 楽しいの？
それって力が ないってこと でしょ？
弱いって ことよ
レンちゃん…？
力があれば なんだって出来る
その蜜の味を 知っても 同じことが 言える？

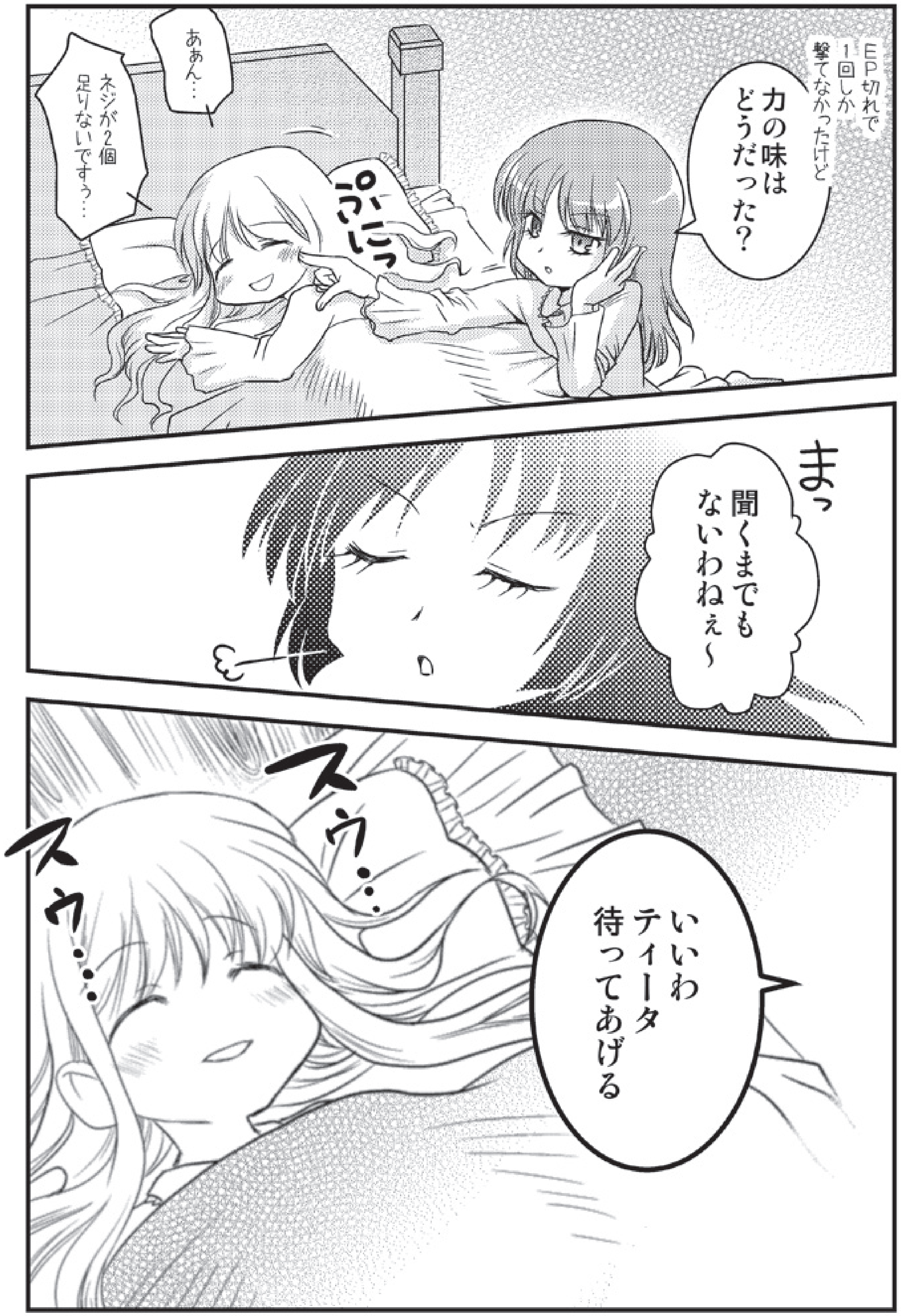

ティータは 『本当の力』を 知らない 可哀想な子なのね
教えてあげるわ 本当は あなたにだって できるのよ
ロストメビウス！
シュウウウウウウウ
……


ゴゴゴ
ゴゴーン
ちょっと!? 今の衝撃なに!?
ダダダッ
ふぇぇ… お姉ちゃん
ごめんなさい…
これ…
わたしが…
魔法スティックで撃っちゃいました!!
ズルッ
やったよレンちゃん! さっきの改造!
大成功!
クオーツを増やして増幅(ブースト)したの!
もう1回やってみるね!
ロストメビウス!
…あれ?
しーん…
…ちょっとティータは黙ってなさい
犯人は分かってるのよ!
ビクッ

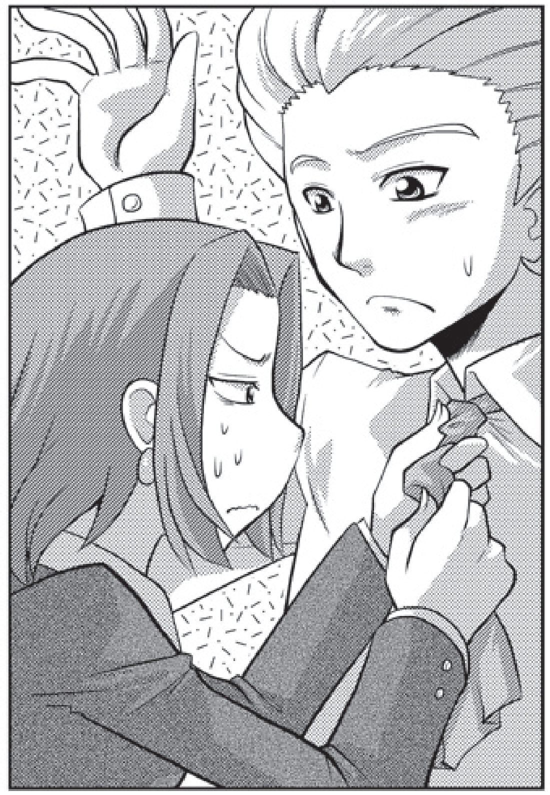

オリビエぇ!!!
ハイっ!??
――って僕!?
もちのロンよ!!
アンタしかロストメビウス使えないし！
おおかたティータをからかおうと仕組んだんでしょ
いやちょっと待ってくれたまえ 僕君たちと一緒だったじゃないかっ
…
おろ おろ おろ…
あ…
スティック壊れちゃった〜！
ほら見なさい！許さないわよ!!
エステル君勘弁!!
そこは本当にマズい！
どりゃあ〜〜!!
ああ〜〜…


……
もっと♥
ゾク
ゾク
〜〜〜!!♥
ビシッ
ドガッ
…
GUILD
HOTEL
今日の夜はホテル泊りよ〜
わ〜い
ティータと同じ部屋…
ムクッ
Z Z Z


まったく
もう
チャリ
スゥ…
スゥ…
他人に戦術オーブメント渡すだなんて無用心よ
クスクス
高性能クオーツにすり替えてたの気づいてないわね
クズクオーツに戻した
さっきのロストメビウスはあなたが撃ったのよ
ティータ


EP切れで1回しか撃てなかったけど
力の味はどうだった？
ああん…
ぷにっ
ネジが2個足りないですぅ…
まっ
聞くまでもないわねぇ～
スゥ…
スゥ…
いいわ ティータ 待ってあげる

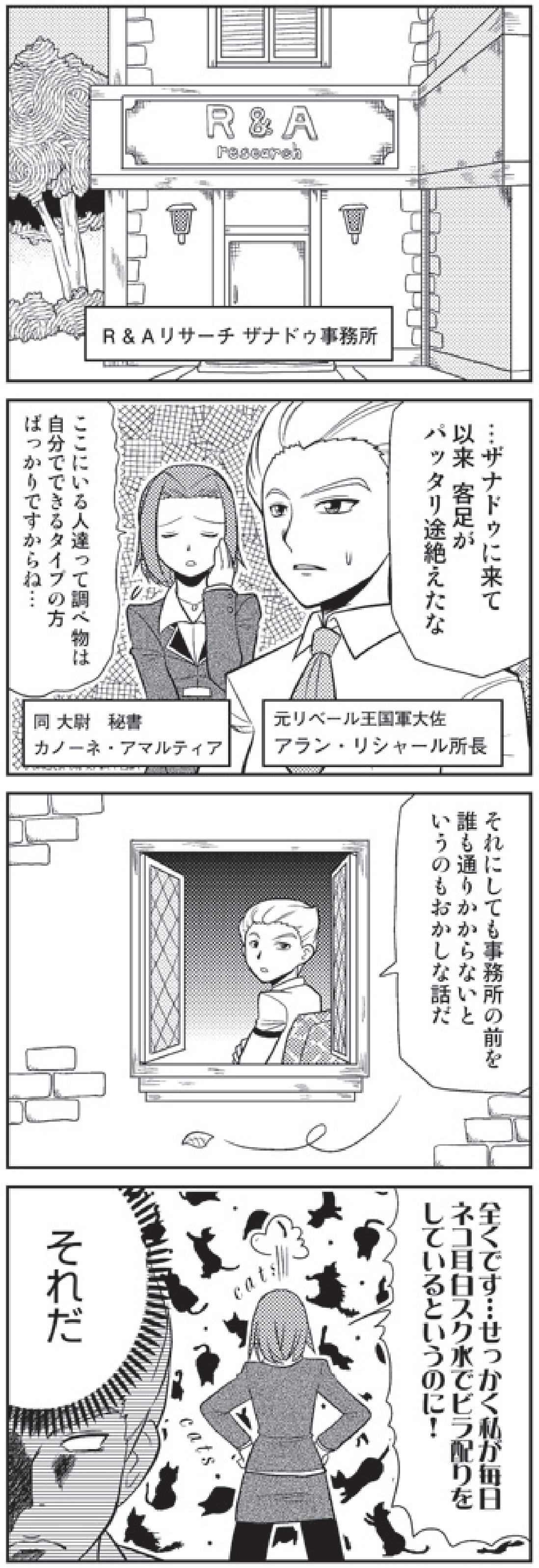

早く作るのよ？あなたのパテル＝マテル
そしたら今度は魔法少女ごっこじゃなくて
お空で遊びましょ
Fin



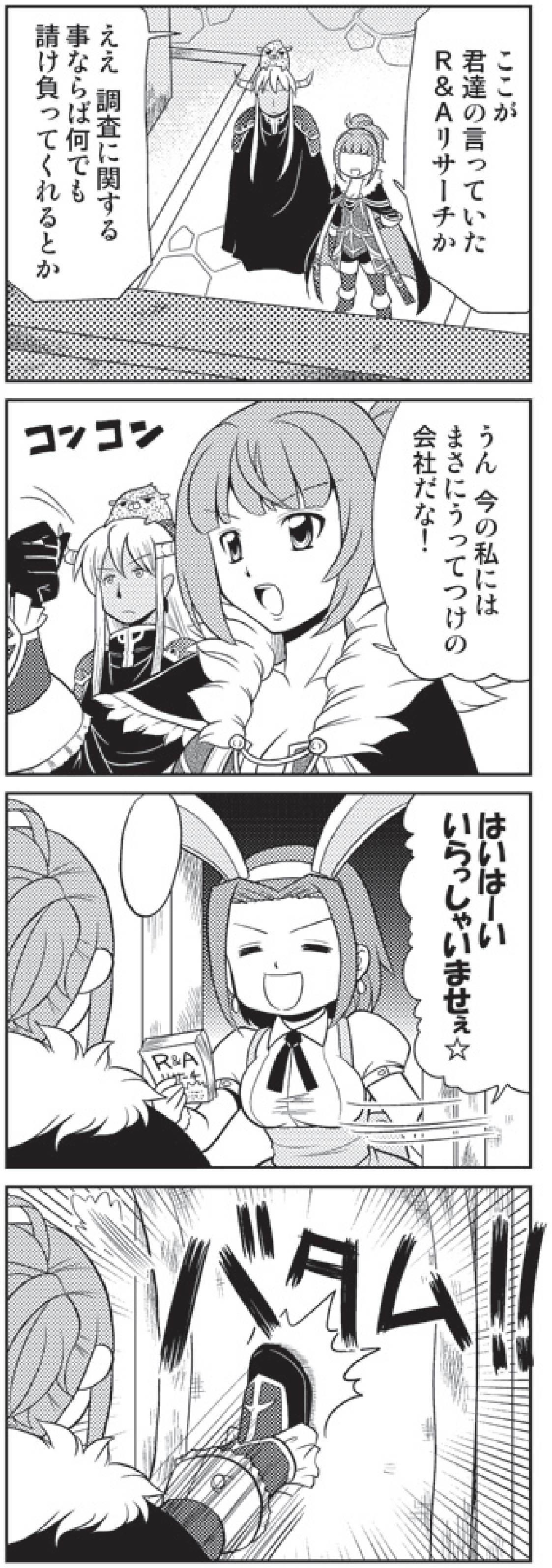
みんな集まれ！ファルコム学園

新久保だいすけ

原因



文のカノーネ



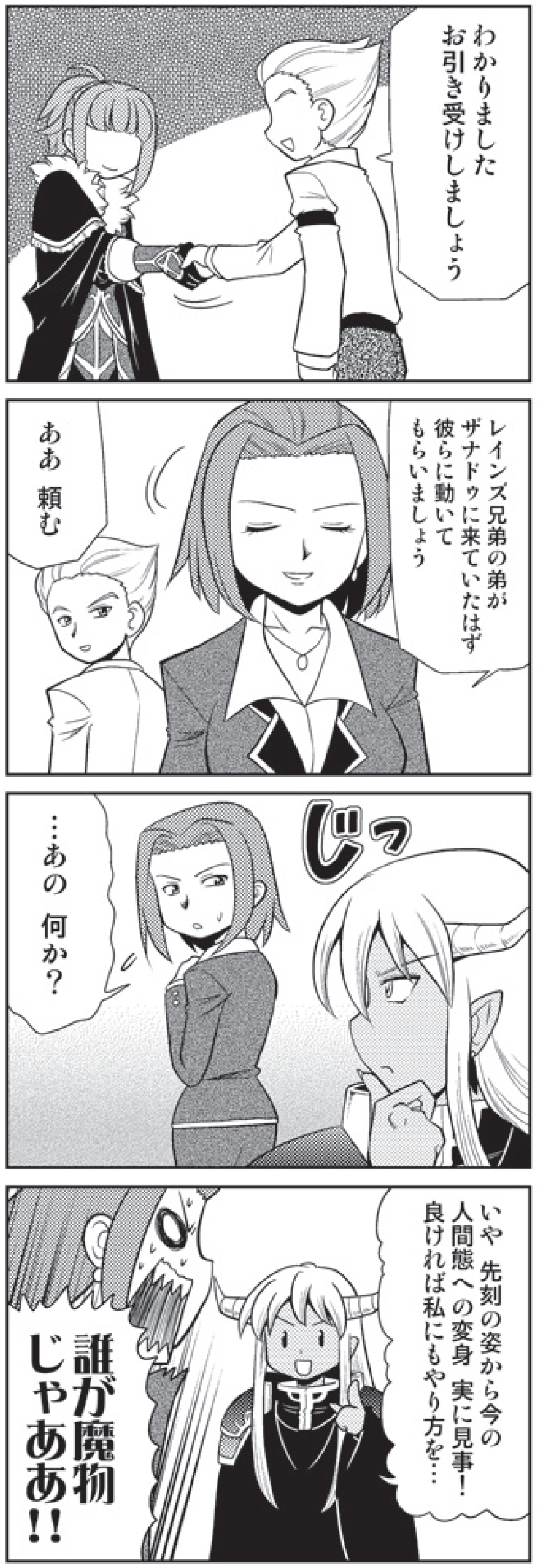
いいひと



地 図



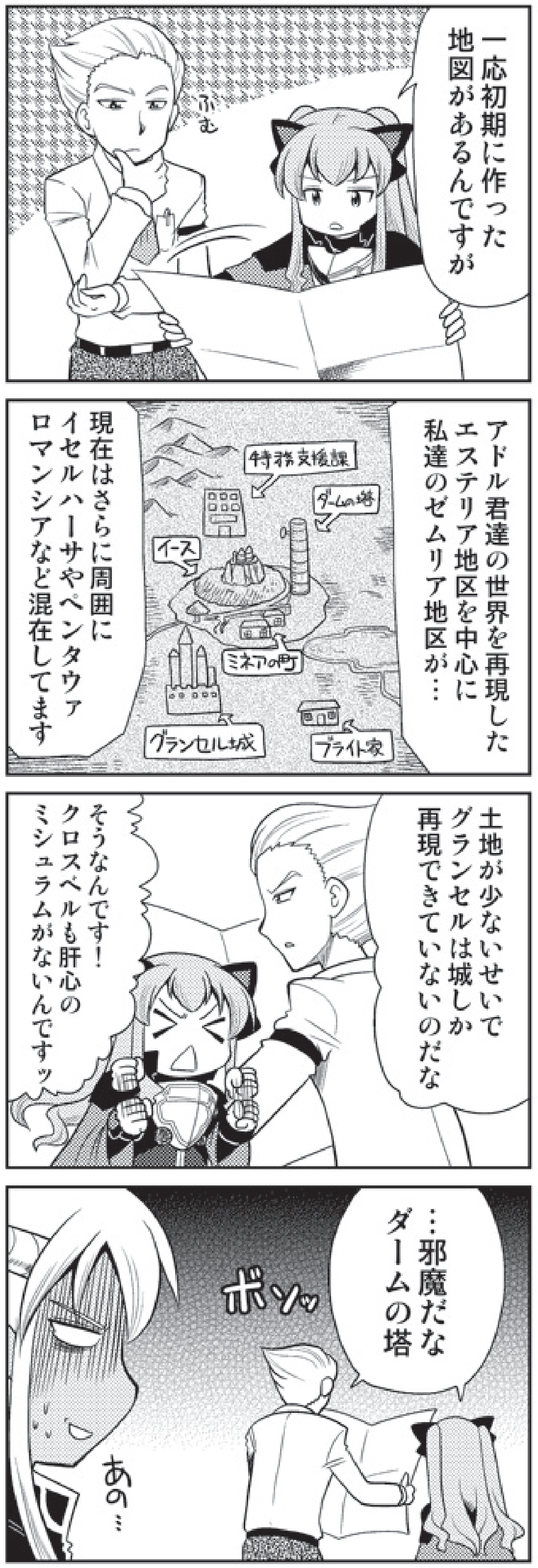
人化の法



無作為の助っ人



区画整理



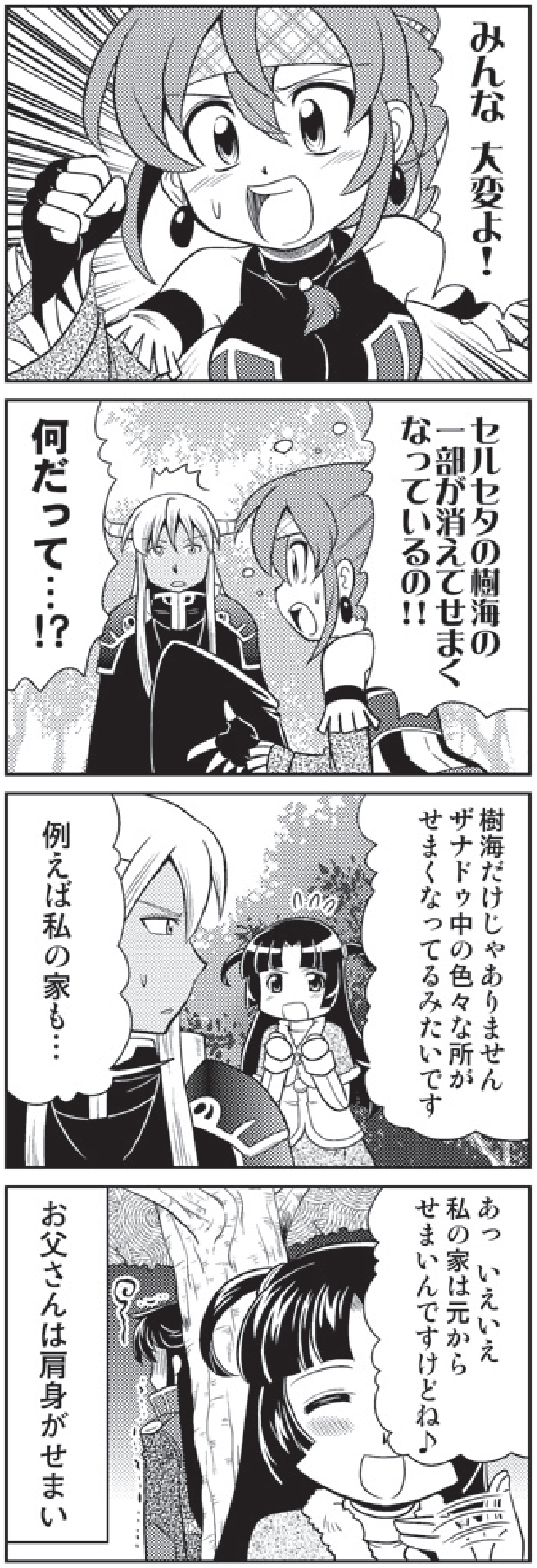
天界への行き方



従者の使い方



せまくなる世界



愛国者の理



エステリア出身者



愛のかたち



最も歪んだ者



完璧なるリサーチ



創業者の加藤が
「いつまでもうちだけが、このままだと思うなよ」
と言ったのを覚えています。　――近藤季洋

FB ファルコムBOOKS



『月刊Falcom magazine』誌上に掲載されたロングインタビューを完全収録。社長・近藤季洋や日本ファルコムのゲームミュージックを演奏するjdkバンドのボーカル・小寺可南子など、ここでしか読めないファルコムの『今』が満載！

- 日本ファルコム代表取締役社長：近藤季洋
- OVA版『英雄伝説 空の軌跡』アニメーション監督・演出家：橘正紀
- OVA版『英雄伝説 空の軌跡』脚本家：上江洲誠
- ファルコムjdkバンド ボーカル：小寺可南子　ほか

日本ファルコムの『今』と『これから』がこの1冊に！



Falcom Long Interview
ファルコムロングインタビュー

全国書店にて大好評発売中!!

価格：1,155円（税込）

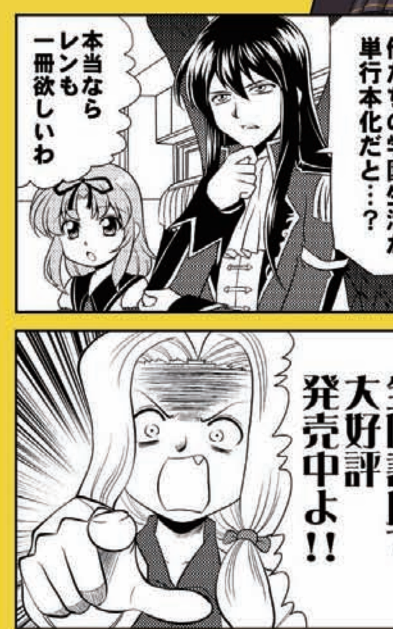
ISBN:978-4-89610-232-1

FB ファルコムBOOKS

目指せ！ファルコム一番星!!



何がどうしてこうなった!? 『月刊Falcommagazine』でお馴染み、日本ファルコムの歴代人気キャラクターたちが繰り広げるドタバタ四コマコミックが満を辞して登場。新久保だいすけが描くトンデモな学園生活がスタート！



みんな集まれ！
ファルコム学園①
著者：新久保だいすけ

価格：893円（税込）

ISBN:978-489610-245-1

発行：フィールドワイ
発売：メディアパル

フィールドワイのHPはこちら→ www.field-y.co.jp

発行：フィールドワイ
発売：メディアパル

フィールドワイのHPはこちら→ www.field-y.co.jp

小説版 零の軌跡 ショートストーリーズ

田沢 大典

ランディの章 前編

ドレイクは部屋に入り、灯りをつける。

カジノハウスのオーナーの部屋、という言葉からは想像もつかない、質素な部屋がそこにはあった。古ぼけた大きめの机と椅子。年季の入ったソファーセット。部屋の主と同じく、派手さよりも質実剛健といった感じだ。

いつものように椅子に座り、身体を預ける。重さに耐えかねて悲鳴をあげるように椅子が鳴く。そのままドレイクは何とはなしに、部屋の片隅にあるケースに目をやった。

その部屋の調度品と同じように、使い込まれたトランク。あちこちに傷がつき、手荒に扱われたであろうことがわかる。いい加減邪魔だな、とドレイクはつぶやくが、当然答えるものはない。

そのまま天井を見やり、ケースの持ち主の男のことを思い浮かべる。最初に会ったのはいつだっただろうか。正確な日付は覚えていないが、その時のやりとりのことは、今でも覚えている。

その日のカジノには、荒れた客がやってきていた。最近幅を利かせているルバーチェ商会の構成員のひとりだ。まさに商会の権威を笠に着るような下っ端ぶりで、ドレイクなどは内心であきれを通り越していた。

だが、ディーラーのエリンデに絡み出したところで、さすがに黙って見過ごすことは出来なくなった。

「てンめぇイカサマこいてんじゃねェのか、あァン⁉」

ドン！　とポーカーテーブルを割らんばかりの勢いで叩くそのチンピラ。かなりの酒が入っていることもあり、相当気が大きくなっているようだ。カジノではこういう客がたまに来る。それをうまくあしらうのも、オーナーである自分の仕事なのだが、今回は少々気が重い。

あれは、ルバーチェ商会という名のマフィアの構成員だ。現会長マルコーニの代になり、帝国と接近し、密輸などで莫大な利益を上げている。この街に住み、この手の商売をしている人間なら誰でも知っていることだ。そして彼らと対立するようなことになれば、とても面倒なことになるということもまた、当然の事実として知られていた。

うまくやらなくては角が立つ。といって、あの様子では多少痛い目を見せないと納得はしないだろう。さてどうするか……と思案していると、いよいよエリンデに手を上げそうになった。最早一刻の猶予もない、とドレイクが動こうと思ったその時、どこからともなくふらりとひとりの青年が現れ、チンピラの横に立った。

「まーまー兄さん、そんぐらいで」

「ンだてめェ……⁉」

ドスを利かせようとしたチンピラは、自分の前に立った青年の身長に驚く。頭ひとつ以上は高いだろうか。

「ここはカジノだぜ？　アツくなるのはわかるけど、ほら、周りの客も驚いちまってるし」

そう言って青年はあたりを見渡す。その時にドレイクははっきりと顔を見た。見慣れない顔だ。仕事柄、店に来る客の顔を覚えることは業務の一環である。常連客に厚遇するために、また出入り禁止にした連中を排除するために。だが、青年は常連客でも出入り禁止の連中でもなかった。

流れ者か、観光客か。どちらにせよ、安っぽい正義感を振りかざして仲介でもしようとしているのだろう。余計なことを。ケガをさせるまえに止めないと……とドレイクが考えている間に、事態はより悪い方向へと進行していた。

「いきがってんじゃねぇぞコラァ！」

フロアにひときわドスの利いた声が響く。どうやら、仲裁に入られたことがチンピラの神経を逆撫でしてしまったようだ。ここまで来るともう手がつけられない。ドレイクは荒事に至る覚悟を決めた。

だが、こちらが先に手出しをしてしまっては、後々やっかいである。ルバーチェの連中にいらぬ貸しを作ることなどない。あの青年に対してなんらか手出しをした時点で割り込もう、そう決めた。そうなればこちらは『客を守るために仕方なくやった』となるし、向こうには『カタギに手を出した』というレッテルが貼れる。

犠牲となる青年には悪いが、そもそも割り込んできたのは向こうなのだから、それぐらいは人生勉強だ、とドレイクはドライに考えた。

はたして、青年に向かってチンピラが胸ぐらを掴もうとしたその時。ドレイクを含めた周りにいた者達は、信じられないものを見た。

青年はまるでダンスでも踊るかのようにチンピラの手を取り、そのままひねってチンピラを投げ飛ばした——いや、床に転がしたという方が正しいだろう。とにかく、チンピラは床の上で大の字になっていた。

「おおっと、大丈夫かい？」

特に慌てた様子もない青年の言葉に、取り巻いて見ていた客達の間からクスクスと笑いが起きる。それほど、青年の動きは見事で、まるで大道芸を見ているかのようだった。だが、その笑いが、チンピラの怒る心の火に油を注いでしまった。

「てンめぇ……ッ！」

チンピラは無様に立ち上がると、腰ポケットからバタフライナイフを取りだした。乾いた金属音で、あたりが凍り付く。

「ナメくさったまねしやがって、アァ!?」

先ほどまで笑っていた客も、この事態までは予想していなかったようで一様に息を呑んでいる。だが、青年ひとりだけが先ほどと変わらぬ様子でつぶやいた。

「あーあ、抜いちまいやんの」

このままでは確実に青年がケガをする。止めなくては。頭ではそう考えていたドレイクだが、不思議と慌ててはいなかった。彼の長年の勘が、皮膚感覚が、大丈夫だと告げていた。何故だかは分からないが、大丈夫だと。

「オラてめぇ！」

謎の雄叫びを上げて、チンピラがナイフで青年に斬りつけようとしたその時。彼の長身が深く沈み、そのまま前に出た。

「ガッ！」

勝負は一瞬でついていた。青年が放ったボディーブローは確実にチンピラのみぞおちをとらえ、そのままくの字になって意識を失う。毛足の長いカーペットの上に、音なくバタフライナイフが落ちた。

「っとぉ。やりすぎたか？」

何が起きたのかわからなかった人々は、青年のひと声で我に帰り、一様に緊張を解いた。ホッとした空気が広がる。騒ぎが収まったと分かると、人々は自分の遊戯を続けるべく、スロットやポーカー台に戻っていった。

だが、そんな中、ドレイクだけはひとり青年を油断なく見つめていた。

「オーナー」

エリンデの呼びかけに、わかってる、とだけ返してドレイクは青年の元へと歩いていく。

「やー、カジノの人？　悪いけど、このお兄さん介抱してやってくんない？」

ドレイクは黙ったまま、青年から気絶したチンピラを受け取り抱える。年老いた外見に見合わぬ力に、青年の目が丸くなる。

「すごいなオッサン。昔なにかやって——」

「あんた、どこのもんだ？」

「え？」

「マフィア……じゃないな。猟兵（イェーガー）崩れ、ってところか」

青年の表情から笑みが消えた。

「……どうして」

「マフィアは力を見せつける。見せつけることで相手を意のままにする。しかしあんたが使ったのは、自らの手の内をさらさず、一撃で相手の戦闘力を奪う技だ。そんな技が使えるのは、このあたりじゃ国境警備隊ぐらい。……だが、ここに遊びに来るような警備隊の連中はみな常連ばかりでね。それに……」

神妙な顔で聞き入る青年に、ドレイクは言葉を続けようとした。だが、思いとどまった。

「いや、いい。とにかく騒ぎを収めてくれたことは感謝するが、相手が悪かったな」

「相手？」

「流れ者じゃ分からないと思うが、こいつはマフィアの手下でな」

「そいつは」

と言って、青年は困り顔をした。面倒はごめんだ、と顔に書いてあるようだ。

「だから居なくなれ」

え、と惚け顔の青年に向かってドレイクは言った。

「あんたがここから消えてくれれば、丸く収まる」

青年は何かを言いかけたが、すぐに口をつぐんで、踵を返した。大きな背中を、丸めて歩き出す。

「おい」

と、ドレイクが声をかける。

なんだよ、と青年が振り返ると、ドレイクは一枚のチップを投げてよこした。青年はあわててキャッチする。手にしたチップを見ると、１０００ミラ相当の高額チップだった。

「ほとぼりが冷めたらまた来い」

その言葉を聞き、青年は笑った。それまでの張りついたような笑い顔ではなく、気持ちの良い笑顔だった。

「ランディだ」

そう名乗った青年は、踵を返すとひらひらと手を振りながらカジノハウス《バルカ》の階段を降りていった。

二週間後。

ドレイクは、カジノの休憩スペースでグラスを磨いていた。

このような雑事は他の店員に任せてもよいのだが、ディーラーには自分の仕事に専念してもらいたいと考えていた。なにより、気の滅入るような会計処理の合間にする単純作業が、ドレイクは嫌いでは無かった。
　念入りにグラスを磨いていると、ひとりの青年がやってくるのを視界の端にとらえた。
「よう、あんたオーナーだったんだってな」
　ランディと名乗った青年は、顔を赤らめていた。アルコール香が、酒量を物語る。
「ご機嫌だな、ランディ」
「おっ？　名前覚えてくれたのかい？　うれしいねぇ～」
　そう言うとイスに座り、手にしていた紙袋を、どん、とカウンターに置いた。それをジロリと見やるドレイク。
「俺からの礼……あいや、違うな。迷惑料ってところか」
　どうやらランディは、この前の騒動のお詫びとして、何か持ってきたらしい。
　こっちが助けてもらったのに、ヘンなところで律儀なやつだ。ドレイクは内心でそう思ったが、もちろん表情には出さない。そのまま紙袋を開けて、中身を取りだした。
　それは、酒瓶だった。中身はウイスキーで、レミフェリア公国の有名なブランドのものだ。
「結構高かったんだぜ？　でも店のオヤジがなかなか気前良くて、パカパカ試飲させてくれてさ。その男気にこっちも応えなくちゃならねぇ！　ってんで……おい、どうしたんだ？」
　ランディは、とても苦々しい顔をしているドレイクに気づき、言葉を止めた。ドレイクは、ひと言。
「掴まされたな」
　えっ、と言うランディの言葉を無視し、ドレイクは背後の棚からウイスキーの瓶を取りだした。同じラベルのものであるが、よく見ると瓶の形は微妙に異なっている。
「あちゃー、同じのもう持ってたのか」
　大げさなリアクションを取るランディの言葉を無視し、ドレイクはグラスを二つ並べ、ひとつにはランディが持ってきたウイスキーを、もうひとつには自分が棚から出してきたウイスキーを入れ、音もなくランディの前に差しだした。
　ランディはきょとんとした表情で、それらふたつのグラスを見やる。
「飲んでみろ。まずはおまえが買ってきたものから」
「俺、ロックの方が好きなんだけど……」
「冷たくすると味が分からなくなる」
　不機嫌そうに言って、黙るドレイク。仕方なくランディは、自分が持ってきたウイスキーの入ってるグラスに口を付けた。
「ん、これこれ！　はー、やっぱうめぇな！」

　ドレイクはそれには答えず、トントンとカウンターを指で叩いた。自分が棚から出したものを飲め、とジェスチャーをしている。
「そんなに急かされなくっても、飲みますって……」
　そう言いながらランディはもうひとつのグラスを手に取り、口にした。その瞬間、思わず目を見開く。
「……なんだ、これ。全然別モンじゃねぇか！」
「ほう、それぐらいの違いは分かるのか」
「分かるもなにも！　なんだよこれ、あんたの出してくれたものの方がぜんっぜん美味い！　深みが違うっつーか、俺が買ってきたのが、まるでションベンみてぇって言うか……」
　ドレイクは咳払いをして、ランディの下品な言葉を遮る。
「他のお客様もいらっしゃることを忘れるな」
　ランディは、悪ぃ、と片手を上げて謝った。
「にしても、同じものとは思えないな……」
「同じじゃない」
「えっ？　だって、同じブランドだし、ラベルも同じだし……」
　ドレイクは、ランディの持ってきた瓶と、自分の手持ちの瓶をカウンターに二つ並べてみせた。
「この銘柄の最上位ブランドは、ブルータイって俗称がついてる。ラベルに、青色のタイみたいな意匠が入っているだろう。レミフェリア公国のとある貴族がお墨付きとして与えたもんだ」
「それは店のオヤジから聞いたぜ。『ブルータイは最高のウイスキーの証だ！』って」
「ここの蒸留所は、その貴族によって保護を受けていると同時に、出荷量を厳しく制限されている。最高のウイスキーしか世に出してはならぬ！　ってな。その量は、年間５００本。……いっとくが、クロスベルでもめったに出まわらない貴重な酒だ。ちなみに、ここの蒸留所からちょいと離れたところに、別の蒸留所があってな。このブルータイに似た味で、瓶の形も結構似てる。値段は、十分の一以下だが、飲んべえ共には違いが分からない」
　そこまで聞き、ランディも事の次第がわかったらしい。表情がみるみると微妙になっていく。
「じゃあ何か？　俺は……」
「しかしまぁ、キレイにラベルを貼り替えるもんだな」
　ドレイクのその言葉で、ランディはカウンターに頭を打ちつけた。
「ハメられた～！」
　そう言って、やおら席を立ち、自分が買ってきた方の酒瓶を掴む。
「いっとくが、警察に行っても動いちゃくれないぞ。そうい

うことになってる。この街じゃな」

　ドレイクのその言葉で、ランディは思わず立ち止まる。

「それに、イカサマってのは騙される方も悪い」

「けどよぉ！」

　ドレイクは自分の手持ちの方のウイスキーが入ったグラスの中身をあおった。そしてグラスを静かに置く。

「こんな商売してると、そういう考えが身についちまう。……が、世の中渡ってくなら、案外役に立つもんだ」

　ドレイクの言葉に、頭に血が上りかけていたランディも我に返る。再びイスに座り、ドレイクに向き合った。

「とりあえず、酒の飲み方ぐらい覚えろ。ここなら、本物の酒を静かに飲める。もちろん、お代はいただくがな」

　そう言いながら、ドレイクは慣れた手つきで氷水の入ったグラスを差し出す。

「……営業活動にご熱心なことで」

　ランディはそう言って、氷水に口をつけた。

「あぁ、ちなみにさっき飲んだ本物のブルータイだがな、あれは一杯３０００ミラだ。ツケにしといてやる」

　気管に水が入ってむせるランディの咳き込む音を聞きながら、ドレイクはグラス磨きを再開した。

　それから数週間後。

　夜も深い時間、そろそろカジノで粘る客も少なくなり、店じまいかという頃。

　ドレイクはいつものように店の中を見回っていた。

「あ、ランディさんだ～」

　鼻にかかったような甘い声は、コイン交換カウンターのチェリーのものだ。その声に、よう、と応える声。

　やれやれ、と思いながら声のした方に向かう。

「狸オヤジ自ら出迎えとは」

「悪いがランディ、そろそろ店じまいの時間だ。飲ませる酒はないぞ」

　そう言いながら、ドレイクは奇妙な違和感を覚えていた。いつもの調子で減らず口を叩いているランディだが、雰囲気が違う。

　この数週間、ランディは毎日のように《バルカ》にやってきては酒を飲み、ドレイクと話をしていた。

　ほとんどは酒についての話。ドレイクは先日手痛い授業料を払ったランディに、自身の持つ酒に関する多くの知識と、ほんの少しの酒飲みの哲学を教えていた。ランディは毒づきながらも、ドレイクからのレクチャーを楽しんでいた。というより、単におしゃべりをすることを楽しんでいた――そのようにドレイクはとらえていた。

　会話の最中、たまにランディの素性に関わりそうなことに話題がおよぶことがあった。例えば、生まれ故郷で作られた酒は美味しく感じやすい、という雑談から、生まれ故郷を尋ねたりとかだ。だがそういう時はランディは決まって、少し困ったような笑顔を一瞬見せてから、いつも以上におどけて、質問をはぐらかした。

『俺は生まれた時から世界じゅうを旅してきたから、どんな酒もこよなく愛せるのさ』

　そんな口を叩く時のランディを見て、ドレイクはただあきれるだけで、この青年が隠したがっている過去について積極的に触れようとはしなかった。そんなことをされるのはまっぴらだ――もし自分が同じ立場に置かれたのならそう言い返すからだ。

　だからドレイクとランディの関係は、ただのカジノのオーナーとそこに足繁く通う、ちょっと変わった常連客、というものでしかなかった。

　だが、今日はいつものランディとは少し違う。会話を楽しもうという雰囲気ではなく、もっとシリアスな話をするつもりらしい。そして、それがどうやら、ランディが左手に持っている傷だらけのトランクにまつわるらしいことを察した。

　ドレイクの視線がトランクに注がれているのを意識しながら、ランディは少し声のトーンを落として言った。

「そう言うなよ。……ちょっと、話があってな」

　ドレイクは軽く鼻をならし、休憩スペースへと向かって歩き出した。ランディも黙って、それについてくる。

　ドレイクはカウンターに入り、いつもの流れるような手つきでグラスに氷を入れる。ランディが一番気に入ったジンを注ぎ、炭酸水を注いでステアする。

　定位置である席に座ったランディはジントニックを受け取り、口を湿らせる程度飲み、グラスを置いた。

　少しの間、ふたりの間に沈黙が流れる。遠くでスロットマシンが動いている音だけが響いていた。

　やがて、意を決したように、ランディが言った。

「今日はひとつ、頼みがあるんだ」

　ドレイクは答えず、軽く眉毛を上げる。続きを言え、ということだ。この数週間ですっかり相手の言わんとしていることが分かっているランディは、そのまま続けた。

「クロスベルの国境警備隊に入ることにしてさ。ほら、さすがに食い扶持がないとしんどいっつーか、働かざる者食うべからずっつーか」

「それで？」

　少し声のトーンがあがったランディ、それを押さえつけるかのようなドレイクの声。

　ランディは、床に置いたトランクに目をやりながら、言った。

「――何も言わずに、こいつを預かってほしいんだ」

ドレイクは直感した。

これは、厄介な代物だ。血と硝煙の匂いがする、という分かりやすい類のものではない。だが、これは目の前にいる、どこか底を明かさない青年の過去に、秘密に繋がっている。そしてその青年の背後には、猟兵団の影がちらついている。

これを預かることで、様々な災厄を呼び寄せる可能性がある。

なるほど、これを持って国境警備隊には入れない。あそこは寮生活が基本であり、隊員のプライバシーは最低限しか保証されない。こんな大荷物を持っていたら、それだけで怪しまれてしまう。ましてや、その中身を明かせない、ヤバいものが入っているならなおさらだ。

いいや、そうじゃない。ドレイクは気づいた。

おそらくランディがここに持ち込んだのは、そういう理由もあるが、もっと根本的な問題だろう。

この荷物は、ランディの触れられたくない過去に直結しているに違いない。それを見ず知らずの他人に預けることは、奴の心の最もなぞられたくない部分を晒すことになる。そんなことが出来るほど、目の前にいる青年は図太くも、老いてもいなかった。

おそらくその傷は、生々しすぎるのだ。そしてランディの心は、柔らかすぎた。

ランディはじっとドレイクを見つめていた。次の言葉を待っているのだろう。

ドレイクはひとつため息をつくと、ケースに目をやりながら言った。

「期間は？」

「……いいのか？」

「自分で持ち込んでおいて、なにを言っている。で、いつまでだ？」

「少なくとも、俺がクロスベルにいる間は」

長いのか短いのかまるで分からないな、とドレイクは思った。とはいえ、それで断るつもりはもとよりない。ただ、部屋に置くか、それとも納屋にでもつっこんでおくか、期間によって決めようとしていただけだった。

なんにせよ、話はまとまった。ドレイクはカウンターから出て、ランディの置いたケースを持ち上げようと、持ち手に手をかけようとした。

「それと」

「まだなんかあるのか？」

「……俺が死んだら」

神妙な顔つきでランディは続ける。

「中を開けて、ジャンク屋あたりにバラして売っぱらってくれ」

今度はドレイクがランディをじっと見つめる。ランディは、ただ無言で見つめかえした。

「面倒な預かり物を頼んだ上に、万が一の処分までとは」

「あんたにしか頼めないんだ」

普段のおどけた表情からは想像も出来ない、まっすぐで、少し危なっかしさを感じるまなざし。それを受け止めて、ドレイクは言った。

「報酬は」

ランディは、胸元から何かを取りだし、ピンとはじいた。弧を描きながら飛ぶそれを、ドレイクは右手でキャッチする。手のひらを開くと、そこには以前に渡した1000ミラのチップがあった。

そういえば、あの時の借りをまだ返してなかったな。

ドレイクは思い出し、ニヤリと笑う。そこでようやく、ランディの顔にもいつもの笑顔が戻った。

ドレイクは、今受け取ったチップをそのままランディへとはじき返した。

「ロハで引き受けてくれるとは、優しいねぇ」

「そいつが引換証だ。無くしたら相手がおまえでも渡さないからな」

了解、と言ってまた胸元へとチップをしまう。それを見届けて、ドレイクは今度こそケースの持ち手に手をかけ、持ち上げようとして。

まったく持ち上げられなかった。

「あぁ、言ってなかったけど、それすっげー重いから。持ち運ぶ時に腰痛めんなよ？」

そう言ってニヤニヤ笑うランディの顔を見ながら、ドレイクは怒鳴った。

「だったら自分で運べ！！」

つづく

▶ファルコムニュース◀

ファルコムファンに贈る最新ニュースをピックアップ！

英雄伝説 空の軌跡 PS3リマスターシリーズ

遊撃士たちの軌跡がPS3に勢ぞろい!

「イース」と並ぶ日本ファルコムの名作ストーリーRPG「軌跡」シリーズがPS3に対応したリマスターエディションとして絶賛発売中。ストーリー内の時間軸が密接に関わっているシリーズなので、「FC」から「3rd」までを大長編として楽しむことも可能だ。「3rd」に収録されたエピソードは最新作『閃の軌跡』にも繋がるので要チェック！ FC：改 HD EDITIONは3990円、SC：改 HD EDITIONは4830円、the 3rd：改 HD EDITIONは3990円（全て税込）。PSストアでも販売中。







高音質サントラ＆描き下ろしイラストを使用したカスタムテーマも収録。音楽の軌跡を辿る旅に出かけよう！

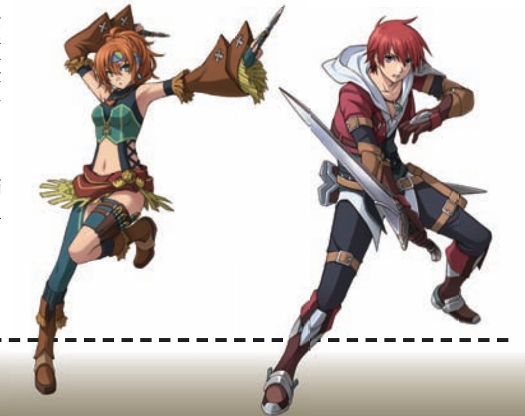
ダウンロード版 イース古今曲集

非売品アルバム、待望の販売開始!



PS Vita「イース セルセタの樹海 イース生誕25周年記念パック」に同梱された非売品アルバム「イース古今曲集」がついにＤＬ販売スタート！ コラム連載でお馴染みのアレンジャー岡島氏も参加した豪華アルバムはファン必聴のクオリティとなっている。新アレンジの他、MSX版イースの貴重な音源も収録されているので是非この機会に熱いサウンドを体験してみよう。iTunes、AmazonMP3、moraで配信中。1200円（税込）。

高音質サントラ＆描き下ろしイラストを使用したカスタムテーマも収録。音楽の軌跡を辿る旅に出かけよう！



人生半キャラずらし

jdkバンドのドラマー・オカジがファルコムと音楽と人生について熱く語ります！

「パーフェクトコレクション・ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ」







岡島俊治（Okaji）

1979年6月9日生まれ
ドラマー/パーカッショニスト/作曲、編曲家/プロデューサー
洗足学園短期大学器楽科打楽器専攻卒業。
2000年、ロックバンド『HeadPhonesPresident』のドラマーとしてデビュー。
2005年、同バンド脱退後はフリーミュージシャンとしての活動を開始。様々なアーティストのサポート、レコーディング、プロデュース等を行う。
2008年より『ファルコムjdkバンド』に参加。
主な共演歴：jdk BAND、Sixh.Opera、HeavensDust、野宮真貴、植村花菜、CORE OF SOUL、DENIAL、安藤裕央、清田愛未、中村幸代、一純悠人、momokomotion、越尾さくら…etc

最近、故障していたＰＣ－８８０１を、知り合いの方に修理して頂いた。

当時、プレイしていなかった数々のファルコム名作達が、とうとう遊べるようになってしまい、ついつい仕事を忘れ、時にはこの連載の事も忘れ、懐かしのファルコムゲームと戯れる毎日……。

今は「ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ」を生涯初めてのプレイ中で、現在終章まで進んだところなのだが、これが面白い！　Ⅰの頃からの特徴である、サクサクとしたプレイ感はⅡでも変わらず、グラフィック、音楽、シナリオと、全てが秀逸。何故、当時、僕はこのゲームをプレイしていなかったのか。めっちゃ良いゲームなのに。

……でも多少思い当たるフシもあったり無かったり。

……それは僕の初恋の相手「ソニア」のせいだったのである。

英雄伝説Ⅰの時、緑髪ショートの元気っ娘だったソニア。僕にとってのヒロインは、セリナ姫でもフィーナでもレアでもリリアでもエレナでも、ましてやディーナ姫でもなく、でもドーラ姉さんはちょっと好きだったけど……それはさておき、何を隠そう、このソニアだったのである。

当時、英伝Ⅱの存在には気づいていたものの、入手はしておらず、お小遣いを貯めて購入するかどうかを悩んでいた岡島少年は、友人の家でＰＣ98版の英伝Ⅱをプレイさせてもらったのであった。しかも、どうやら今作でも、あの憧れの「ソニア」が登場するそうではないか。憧れの人は、果たしてどんな姿で登場するのか……。まさか赤毛でドラゴンに変身したりすることはあるまい。（OVA版参照）

……プレイする事、数時間。とうとう、ソニアが現れた。……あの元気なショート娘の面影は無く、なんと王妃になっていたのだ。あのソニアが結婚……しかも相手は英伝Ⅰの時に出てきたリュナンだと!?　いや、リュナンかっこいいけどさ……そうかぁ、リュナンと出来ちゃったのか……。しかもなんだか口調まで王妃然としていて、あのキュートなショートカットも長く伸ばされ、あの頃の元気っ娘感は無い。僕の知っているソニアは何処かへ行ってしまっていたのだ。

時代の流れとは無常なものである。世の儚さと無常を痛感した岡島少年は、そっとＰＣの電源を落とし、友人の家から黙って帰ったのであった……。

……そんな少年時代ゆえの、幼い恋心がこの良作「ドラゴンスレ



2011年10月から好評配信中のWEBラジオ『ティオのファルコムラジオめんどくさいです…でもがんばります』の舞台裏をこっそりお届け♪

ティオのファルコムラジオめんどくさいです…でもがんばります
■配信日　毎週金曜日、公式HP、ランティスラジオ、ニコニコ動画にて更新。
■メインパーソナリティ　水橋かおり（『碧の軌跡』ティオ・プラトー役）　小寺可南子（『ファルコムjdkバンド』ボーカル）
■公式ホームページ　http://www.falcom-radio.com/

第85回　岡島俊治（ファルコムjdkバンド）　上倉紀行（ファルコムjdkバンド）

jdkバンドのドラマー・オカジこと岡島俊治さんと、カミチャこと上倉紀行さんをお迎えし、ファルコムの古き良き名作を名作を特務支援課見習いが勉強する新コーナー「ガディス岡島のファルコムクロニクル」の第2回。今回のテーマは「ブランディッシュ」。「ブランディッシュ」といえば、ご存知の通り、岡島さんの大好きな作品。今回も中身の濃い授業が行なわれ、支援課見習いもタジタジの収録となった。また、ファルコム作品名曲を紹介する「ファルコムミュージック」も待望のレギュラー化となった。

▶第85回の舞台裏◀

先月から始まった「ガディス岡島のファルコムミュージックライブラリー」。これはjdkTVとの連動企画ということもあり、普段収録しているスタジオとは別の所で収録が行なわれているのだ。本誌だけでしか見ることができない写真も今後ゲットしてくる予定なので、お楽しみに！

第86回-第88回　神田朱未（『零の軌跡Evolution』エステル・ブライト役）

86-88回のゲストは、約半年ぶりで3回目のご出演となる、エステル役の神田朱未さん。ラジオの収録以外でも、イベントなども含め、パーソナリティのコテさん、ミズさんとは何度も会っている間柄だけに、和気藹々とした雰囲気の中、収録が行なわれていった。86回のトークパートでは、神田さんがOVA「空の軌跡」上映イベントの打ち上げで、ファルコムの近藤社長とお話をしていた裏話を披露。神田さんご自身もエステルを長く演じているだけに、熱い話をしていましたとのことだった。

▶第86回-第88回の舞台裏◀

86-87回としれん課のコーナーで行なわれていたイラストコーナー。毎回バッチリなイラストを披露するしおりんと、×××なイラストのガチくんだが、これは毎回その場で直接描かれたものなのだ。毎月末に行なわれているMVLの色紙も同様にスタジオで描かれているのだ。







今月のコテガキ

毎週更新とともに発表される、小寺さん直筆の「コテガキ」を少しだけご紹介！

イヤー英雄伝説Ⅱ」をプレイする事を阻止していたのだ。さすがに現在の僕は、この頃の痛みは越えて大人になっているので、王妃になったソニアを見ても、全然へっちゃらである。たまにイベントシーンの一枚絵の中にソニアを見かける事が出来るが、むしろやっぱりソニアかわいいじゃねーか！と思う位である。大人になったものだ。

というわけで、この英雄伝説Ⅱ、今プレイしてみると、素晴らしい出来である。勿論、このコラムで紹介する以上、音楽もかなーり素晴らしい。こんなにも効果的に前作のフレーズをオマージュ的に散りばめた美しいオープニングはなかなかお目にかかる事は出来ない。また、音楽的にかなり冒険しているところも多く、なんと町や村でかかるBGMはなんと音楽ジャンル的に話をするとすれば、これは「レゲエ」である。ところが全然、変に浮く事もなく、世界観とマッチしているから不思議だ。

今回紹介したい「パーフェクトコレクション ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ」は2枚組みのアルバムで、ディスク1にはFM音源のオリジナルサントラが、ディスク2にはアレンジバージョンのサントラが収録されており、この2枚目のアレンジバージョンもまさに当時のファルコムアレンジサウンドといった趣で、素晴らしい出来である。勿論、このCDをPC-8801mcなど、CDドライブのついたPCにマウントしながらゲームをプレイするとアレンジバージョンの音楽を楽しみながらゲームをプレイ出来たりもする。ちなみにうちの修理してもらったPC-8801mcは、CDドライブだけはパーツが破損してしまい、修理する事が出来なかったので、この楽しみ方は味わえない。……残念である。

そんなわけで、一刻も早く英雄伝説Ⅱをクリアしたいので、今日のコラムはここまで！　それではまた次回お会いしましょう。では!!

ファルコム楽曲4,118曲をiTunesで世界111ヶ国に配信中。
(ファルコム楽曲はすべて高音質化、DRMフリーが適用されたiTunes Plusでの配信となります)

※iTunes配信中のコラム関連アルバム情報※
[PERFECT COLLECTION Dragon Slayer 英雄伝説Ⅱ]
価格：3,000円
収録曲数：全58曲

≪Falcom jdkバンドライブ特設サイトURL≫
http://www.falcom.co.jp/jdk/index.html

コテ放題

コテカナことjdkBANDボーカル小寺可南子がゲームと共に、好き放題な日々のことを描くコラム!!

第6回　「碧」編スタ―…ト……？

▶PROFILE



日本ファルコムのゲームソングを奏でる専属バンド"jdkBAND"のボーカル。webラジオ「ファルコムラジオ"めんどくさいです…でもがんばります"」では声優水橋かおりさんと共にパーソナリティをつとめる。その他CMソング、ジングルなど活動は多岐に渡る。
twitter @cana_ko_tera

まいど！　コテカナです。私がゲームし放題なこの連載、なんと2クール目突入！鬼編は一体なに考えてんでしょうか。恐ろしいです……でもがんばります！

前回無事に「零の軌跡エボリューション」をクリアし、次は「碧の軌跡」に挑戦です！

といっても碧は発売すぐプレイしたのでセーブデータが残ってるのだ。ふふ！　今回余裕じゃね？　電源オン！

……やべぇ、2章までのデータ残ってるけど全く覚えてない……。

脳のセーブデータは完全に消えてました。

常に新鮮な心で作品と向き合えるのは良いことだ！　イエス！　セーブデータ消去！　最初から始めるぜ！

主題歌も聞けるし！　まっさらのままな気持ちで！　ひゃっほー！（大丈夫か……／鬼）



果たしてコテカナは「閃」に間に合うのか!?

Falcom FanArt Collection

数々の名作で多くのファンを生み出してきた日本ファルコム。
FFCでは、そんなファルコムを愛するイラストレーターの方々のイラストとコメントを毎月お届けします！



nemi

ぽっぷるメイルをノスタルジーと共に描かせていただきました。今見ても本当に生き生きしたキャラばかりで、是非ともリメイクしてほしいタイトルです。特にブラッキー君がうざかわいくてお気に入りです！

『ぽっぷるメイル』（1991）

賞金稼ぎのエルフの少女・メイルが魔法使いのタット、怪獣のガウと共に繰り広げるドタバタアクションRPG。3人のキャラをうまく使い分けなければボスを倒せないなどの戦略性が人気となった。



月刊 FALCOM MAGAZINE Vol.29

発行人	田中一寿
発行協力	日本ファルコム株式会社
編集	小渕智幸 大場恵美子
ライティング	宮崎洋平
デザイン・DTP	さとうだいち
表紙ロゴデザイン	荻窪裕司（ビーニーズ）
発行	株式会社フィールドワイ 〒101-0062 東京都千代田区神田駿河台3-1-9　日光ビル3F TEL 03-5282-2211（代表） http://www.field-y.co.jp/
制作・販売協力	シナノ印刷株式会社

FALCOM MAGAZINE SPECIAL プレゼント!!

アンケートにお答えいただいた方から抽選で
ここでしか手に入らないアイテムをプレゼント！



① 1名様

❶楽英雄伝説 零の軌跡 金の太陽、銀の月
市川丈夫先生サイン本

『零の軌跡』公式ノベライズ。キュートなみっしぃのイラストが添えられた著者・市川先生のサインを添えて！

② 2名様

❹みんな集まれ!ファルコム学園
新久保だいすけ先生サイン本

マガジン誌上で大好評連載中の四コマコミック単行本を新久保先生のサイン付きで！　これはお宝になる予感？





③ 1名様

❹閃の軌跡マガジン
vol.5

毎号『閃の軌跡』の最新情報をお届けするフリーマガジン。今月はキャストのアフレコメントが到着！

プレゼントの応募方法

こちらのアンケートの回答を下記のアドレスまでメールにてお送りください。
プレゼントの当選者には編集部よりメールにてお知らせ致します。

- 下記のメールアドレスをご記入ください。
- お名前（ペンネーム可）をご記入ください。
- 右記の記事一覧から、今月号で一番面白かった・つまらなかった記事をご記入ください。
- ご意見・ご感想などをご自由にご記入ください。
- 希望するプレゼントの番号をご記入ください。

宛先：
件名：vol.29プレゼント係
○○○○○○○○○○
◆
面白い：
つまらない：
◆
○○○○○○○○○○
◆
1

●「vol.29プレゼント係」とご記入ください。

【記事一覧】

1：英雄伝説 閃の軌跡 潜入レポート
2：ファルコムミュージッククロニクル特別対談
3：『ファルコム音楽昔ばなし』
4：『みんな集まれ！ファルコム学園』
5：『一夜だけの魔法少女』
6：英雄伝説 零の軌跡ショートストーリーズ
7：jdkバンドドラマー・オカジの人生半キャラずらし
8：ティオのファルコムラジオ めんどくさいです…でもがんばりますの舞台裏
9：jdkバンドボーカル・コテカナのコテ放題♥
10：FalcomFanArtCollection
11：ファルコムニュース

宛先はこちら➡ falmaga@field-y.co.jp　応募締め切り 7月26日

メールにてお送りいただくお名前やご住所等の情報は、賞品の発送のためのみに利用し、その他の目的には利用致しません。
また、情報は応募締め切り後３ヶ月を越えて保有することはありません。